PS2

プレイステーション 2版対応

SHIN SANGOKUMUSOU

真三國無双 コンプリートガイド

Complete Guide

KOEI

Ω OMEGA Force監修

真三國無双 コンプリートガイド

KOEI

趙雲 *chou-un*

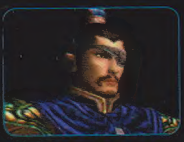
名将の多い蜀のなかでも随一の活躍をした。威風凛々と称される、無双の名将。

関羽 *kan-u*

青竜偃月刀の前に散っていった敵は数知れず。死して神となった蜀の五虎将筆頭。

張飛 *chou-hi*

長坂橋では迫りくる曹操軍をただ一騎で追い返す。「兵一万に匹敵する」と称される豪傑。



夏侯惇 *kakou-ton*

曹操の旗揚げから付き従った名将。戦場で片目を失うも、そのまま戦い続けた。

典韋 *ten-i*

八十斤の大斧をあやつる怪力。死地から主君・曹操を脱出させて自分は戦死した烈将。

許褚 *kyo-cho*

戦場では虎のごとく勇猛、平素はのんびりした性格のため、ついたあだ名は「虎痴」。

周瑜 *shuu-yu*

孫権に軍の総指揮を任され、八十万の曹操軍を赤壁で屠る。呉が誇る稀代の名将

陸遜 *riku-son*

若年ながら呉軍の指揮を執った天才軍師。劉備率いる百戦錬磨の蜀軍を夷陵でうち破る。

孫尚香 *son-shoukou*

劉備の妻となった孫権の妹。豪壮な孫家の気風を色濃く受けた、武芸を好む姫君。

PS2

プレイステーション 2版対応

SHIN・SANGOKUMUSOU

真三國無双 コンプリートガイド

Complete Guide

KOEI

Ω-Force監修

真三國無双 コンプリートガイド

KOEI

SHIN・SANGOKUMUSOU

真・三國無双

コンプリートガイド

真・三國無双 コンプリートガイド

CONTENTS 目次

ゲームダイジェスト

- 真・三國無双を駆けめぐる！……4
- 真・三國無双勢力相関図……8
- 操作ガイド……10

THE FIRST

PLAY CHARACTERS…13

第1章 登場武将解説

- 趙雲……14
- 関羽……16
- 張飛……18
- 馬超……20
- 黄忠……22
- 姜維……24
- 諸葛亮……26
- 劉備……28
- 夏侯惇……30
- 許褚……32
- 典韋……34
- 夏侯淵……36
- 張遼……38
- 司馬懿……40
- 曹操……42
- 周瑜……44
- 陸遜……46
- 孫尚香……48
- 甘寧……50
- 太史慈……52
- 呂蒙……54
- 孫堅……56
- 孫権……58
- 張角……60
- 袁紹……62
- 董卓……64
- 貂蝉……66
- 呂布……68
- 武将名鑑……70

STORY

西暦2世紀頃のお話である。

ちょうどその頃のヨーロッパではローマ帝国の全盛期で、欧州の大部分と西アジアまで勢力をのばしていた。日本では弥生時代の後期で、卑弥呼が魏に対して使者を送ったのは、それから数十年後のこととなる。

さて中国ではどんな時代だったかというと、紀元前2世紀頃から始まった漢王朝が

THE SECOND
COMBAT&STRATEGY…75
第2章 武術＆戦略テクニック
● 武術指南……76 ● 戦略指南……84 ● 基本情報……88

THE THIRD
BATTLE FIELD MAP…91
第3章 陣営別ステージ攻略
● ステージ解説 ……92
● 戦場一覧 ……93
● 黄巾の乱 ……94
● 虎牢関の戦い ……98
● 官渡の戦い ……102
● 長坂の戦い ……106
● 赤壁の戦い ……110
● 合肥の戦い ……114
● 夷陵の戦い ……118
● 五丈原の戦い ……120

EXTRA PAGE
● 勝てば勝つほど強くなるヒミツ ……12
● 用語ミニ辞典……122

腐敗を極め、もはや滅亡も時間の問題。その滅亡に拍車をかけたのが、黄巾の乱であり、何進、董卓といった漢朝乗っ取りを計った武将たちの登場だった。だが、どの勢力も中国を統一する力量には欠け、時代はまさに、英雄たちが割拠する戦乱の時代に変わったのだ。

この戦乱の時代に最初に頭角を現したのが、魏の曹操。天の時を生かして、中国の3分の2を掌中にした。その次に名を顕したのが、呉の孫権。中国南部を領土とし、地の利を活かした水軍は最強といわれている。そして最後にもうひとり、一騎当千の猛将ばかりを集め、人の和によって天下に立つ蜀の劉備。三国志とはこの3人を中心にくり広げられる壮大な物語なのである。

目前には億万の敵、敵、敵!!
あらんかぎりの秘術をくり出し
天下にその名を轟かせ!!

俊英・周瑜

GAME DIGEST

真・三國無双を駆けめぐる！

『真・三國無双』とはどのようなゲームなのか、ダイジェスト形式で一気に紹介していこう。シンプルかつ自由、それでいて、確かな戦略も必要な『真・三國無双』の世界は、知れば知るほどクセになることだろう。

敵を倒しまくる痛快アクション

敵の軍団と味方の軍団が入り乱れる戦場で、プレイヤー武将が、熱い戦いをくり広げる。

『真・三國無双』は、プレイヤーが三国志に登場する武将のひとりとなり、8つの戦場ステージ（無双モードでは5つ）を戦いぬくアクションゲームだ。自由自在に戦場を動き回り、簡単なボタン操作だけで必殺技も出せる。無数に群がる兵士たちを瞬時に倒すさまは痛快そのものだ。さらに名のある武将との戦いでは技の駆け引き、戦全体の勝利には戦略眼も必要となるなど、奥の深さも兼ね備えているのだ。

義人から好雄まで 稀代の英傑が集う

28人の武将を選んでプレイ

ゲーム開始時に選べる武将は魏・呉・蜀の三国をあわせて9人。それぞれ戦い方に特色のある個性派ぞろいだが、戦場で出遭った他の武将でもプレイしたいという人は多いはず。蜀、魏、呉の武将は比較的簡単に新しい武将が出現する。馬超、黄忠、太史慈、張遼といった豪傑から、諸葛亮、司馬懿といった軍師までファンにはたまらない武将たちでプレイできる。その他にも出てくる武将の中には、劉備や曹操、孫権といった君主、美しき貂蝉、天下無双の呂布、董卓や張角といった悪役までいる。孫尚香と貂蝉が合肥でともに戦うという、華やかな戦いも思いのままだ。ただし、出現条件はさまざまなのだ。

総勢28名がそろうとこうなる。まさに、三国志オールスターだ。

槍の名手・趙雲

関羽vs周瑜

変幻自在の技が戦場を乱舞する

簡単コマンドで武術を使いこなす

武将のくり出す攻撃には通常攻撃、チャージ攻撃、無双乱舞の3種類がある。どれも、攻撃に対応するボタンを押すだけで簡単にくり出すことができるぞ。

チャージ攻撃

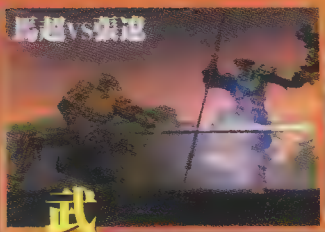
チャージ攻撃を使うと、相手を気絶させたり、弾き飛ばしたりできる。△ボタンを押すと技がでるのだ。

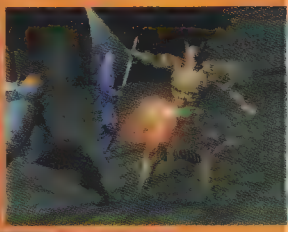
無双乱舞

無双ゲージが最大限に達したとき、○ボタンを押すと無双乱舞が発動する。必殺技中の必殺技といっていい。

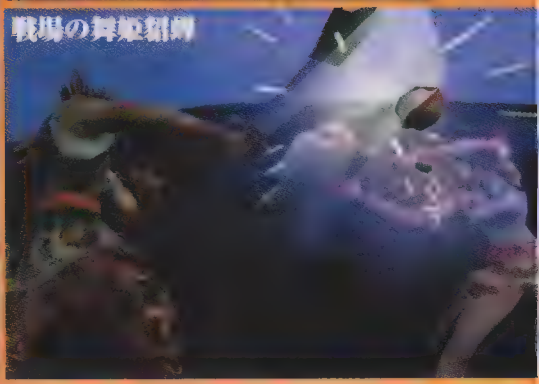
通常攻撃

□ボタンを押すだけで出せる。4種類の攻撃でひとセットで、その威力は増していく。





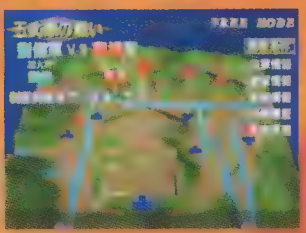
武器の種類は千差万別



戦況を知り勝利に導く

戦闘中、随時画面に現われる情報テロップや全体マップに出る軍団の動き、そして士気の変化などをチェックして、戦況を確認することも重要だ。戦況を知り、的確な判断ができるようになれば、苦戦している軍団を救いに行くのはもちろんのこと、敵の弱点を突いて味方を勝利に導くことだってできる。ただ、目の前の敵を倒して満足しているだけの猪武者では、戦いに勝つことなどできやしないのだ。

味方の苦戦が伝えられた。このような状況を放っておいてはいけない。急いで救援に駆けつけないと敗走してしまう。



情報画面では、軍団の位置だけではなく、士気と兵力も要チェック。見た目は大軍団でも士気が低下しているところもあるからだ。

真・三國無双

勢力相関図

『真・三國無双』をよりいっそう楽しむために、互いに覇を競い合った各勢力の人物のつながりや対外関係を知っておこう。

人の和をもって勇躍！

蜀の国主　劉備

同盟

ライバル

軍師

師弟

ライバル

義兄弟

五虎大将

対

黄巾党頭領

妖術をきわめ、漢王朝に反旗をひるがえし、乱世の幕開けを演出した。

漢王朝を牛耳る　暴虐の軍団

義理の親子

恋心

漢王朝の名門　曹操の友人で宿敵

反董卓連合軍の盟主。その後最大勢力となり曹操と対立した。

※名前が黄色の武将は初期選択可能です。

地の利を得て隆盛！

呉の国主／孫権

軍師

呂蒙

周瑜

陸遜

時に対立

親子

兄妹

孫堅

孫尚香

劉備と結婚

配下武将

甘寧

太史慈

対立

元呂布の配下

張遼

司馬懿

軍師

立

曹操の護衛隊長

許褚

典韋

夏侯惇

夏侯淵

曹操の従兄弟

天の時をつかみ飛翔！

魏の国主／曹操

操作ガイド

ここでは、ゲームを操作するための入力の基礎を紹介しよう。項目によっては、より詳しい解説があるページ数を紹介しているので参照してほしい。

L1ボタン
シフト移動・ガード
➡P.83

L2ボタン
名前・体力表示

R2ボタン
マップの切り替え

R1ボタン
弓攻撃➡P.82

方向キー・左スティック
項目の選択・キャラクターの移動

STARTボタン
ポーズ・情報表示

※SELECTボタン、右スティックは使用しません。

□ボタン
通常攻撃 ➡P.76

△ボタン
チャージ攻撃 ➡P.78

○ボタン
項目の決定・無双乱舞 ➡P.80

×ボタン
項目のキャンセル・ジャンプ
馬の乗り降り

コントローラーの使い方

画面の見方

体力ゲージ
プレイヤーの体力。敵の攻撃を受けると減少し、0になるとゲームオーバーとなる。アイテムで回復できる。

無双ゲージ →P.80
ゲージが満タンの状態ならば、無双乱舞と呼ばれる強力な攻撃をくり出すことができる。○ボタンを押しつづけるるか、アイテムを取ることなどで回復する。

矢の本数
最大数は99本。アイテムで補給できる。

MORALE(士気) →P.85
青が自軍、赤が敵軍の士気を表す。士気の大きい軍勢は、戦闘において有利になる。

マップ
周囲の戦況を表示する。緑の矢印で自分の位置と方向を、青い点は味方の兵を、赤い点は敵兵を、白い点は有名武将を表す。R2ボタンで拡大マップと全体マップを切りかえることができる。

【全体マップ】

【拡大マップ】

KO.COUNT
倒した敵の数を表す。50人倒すたびに、自軍の士気が上昇する。

メッセージ
自軍・敵軍の士気の上下や、戦闘の状況が表示される。

敵体力ゲージ
敵の体力。0になると倒したことになる。

敵士気ゲージ
表示中の敵軍団の士気。敵を倒すと下のバーが減少し、バーが0になるとその上の☆が1つ減る。階級、所属軍団名も表示される。

EXTRA PAGE

勝てば勝つほど強くなるヒミツ

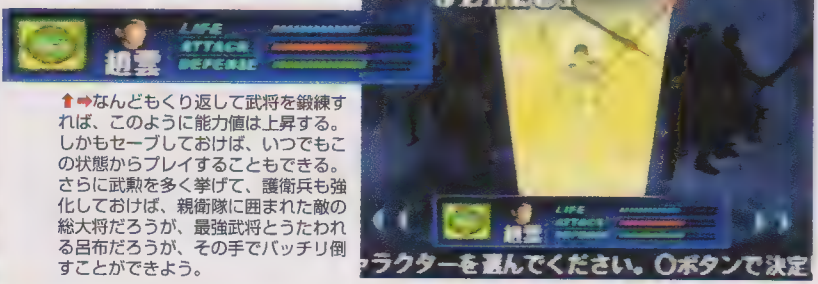
敵にどうしても勝てない人のために、戦闘力鍛練の秘密テクニックを伝授しよう。これでプレイヤー武将はもっと強くなるぞ。

継続される、武将の強さ

名のある武将や拠点兵長を倒すと、剣や盾といったアイテムが出現する。これを取るとプレイヤー武将の攻撃力や防御力が高まる。こうして上昇した能力値は、ステージをクリアしても、そのまま次のステージに持ち越される。しかも、フリーモードをくり返しプレイし、能力値を強化した武将を無双モードで使うことも可能なのだ。もし、無双モードで「五丈原の戦い」や「夷陵の戦い」といった、難易度の高いステージで苦戦しているなら、一度セーブしてフリーモードを選択しよう。そして難易度がもっとも低い「黄巾の乱」を、なんどもクリアするといい。武将と拠点兵長を軒並み倒し、十二分に戦闘力を高めてから再挑戦すれば、難易度の高いステージも突破しやすくなる。ただし、体力の上限はかんたんには上昇しないので、体力の低い武将は無謀な単独行動は避けること。

↑これがゲーム開始直後の能力値。敵武将も兵士も強い後半のステージでは、やや不安が残るかもしれない。

←名のある武将を倒して攻撃力を、拠点兵長を倒して防御力を高めよう。いちばん楽なのは「黄巾の乱」だ。



↑➡なんどもくり返して武将を鍛練すれば、このように能力値は上昇する。しかもセーブしておけば、いつでもこの状態からプレイすることもできる。さらに武勲を多く挙げて、護衛兵も強化しておけば、親衛隊に囲まれた敵の総大将だろうが、最強武将とうたわれる呂布だろうが、その手でバッチリ倒すことができよう。

THE FIRST PLAY CHARACTERS

第1章　登場武将解説

総勢28人のプレイ可能武将のプロフィール、能力について解説。能力をフルに駆使して強敵に立ち向かえ！

✪蜀（221－263）
皇帝は劉備・劉禅のふたり。劉備亡き後も諸葛亮の活躍により、国を保つが諸葛亮死後、魏に滅ぼされる。

趙雲 CHOU-UN

常山の趙子竜、参る！

出現条件
初期選択可能

武器名
竜胆（固有武器）

PROFILE

字は子竜。劉備が治める蜀の、五虎大将軍のひとり。もっとも長く蜀を支えてきた勇将でもある。長坂の戦いでは、数十万を超す曹操軍の中に単騎で突入し、とり残された劉備の子の阿斗を救出。そのまま、敵軍の中を無人の野を行くごとく駆け抜け、劉備のもとまで阿斗を守り抜いた。だがこのとき、劉備は我が子を放り出し「子はいつでも得られるが、良臣はまたと得られぬ」と、彼の安否を気づかった。以降、趙雲はさらに劉備への忠義を厚くした。

DATA

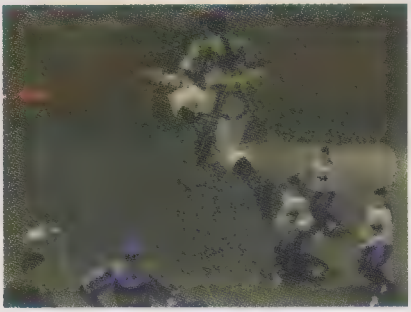
LIFE	345
ATTACK	97
DEFENSE	89
REACH	9

武士解説 攻撃範囲の広い斬り込み隊長

趙雲の魅力は、長い槍と回転運動による攻撃範囲の広さだ。攻撃動作の大半がなぎ、もしくは振り回しなので、正面だけではなく、横や後ろの敵にも対処できる。

通常攻撃はなぎ、突き、振り回し、振りおろしの順番にくり出される。動きは速く、スキも少ない。また、敵をあまり弾き飛ばさないので、連続攻撃を途中で止めることで、同じ敵に攻撃を続けることができる。ひとりを集中して倒す際に有効である。

攻撃範囲の広さが売りの趙雲だが、無双乱舞はそれほどでもない。これらは、周囲を囲まれたときよりも、通路などで一列に並んだ敵を倒すのに使うといいだろう。



↑周囲を敵に囲まれた場合は、ジャンプで脱出する。ジャンプ攻撃で着地地点の安全をはかろう。

↑チャージ攻撃の中では、4撃目が使いやすい。敵をまとめてなぎ倒すため、無双ゲージのたまりも早い。

敵兵に囲まれてしまった場合は、あわてずチャージ攻撃で蹴散らそう。ただし、親衛隊クラスの強力な兵士が相手なら、ジャンプや無双乱舞で一時退却、体勢を整えてから再突入しよう。

これらの特徴から、趙雲の得意とする戦い方は「一撃離脱」であることがわかる。先陣を切って敵部隊に斬り込み、片っ端から敵兵をなぎ倒すのだ。また、不利とみればすばやく退却する引き際のよさも重要だ。

CHECK 1 攻撃範囲の広いチャージ攻撃

趙雲のチャージ攻撃の中でも、とくに便利なのが弾き飛ばし攻撃だ。自分を中心に円を描くように槍を振り回すので、多くの敵兵に囲まれても難なく敵を蹴散らすことができるのだ。

←ぐるりと1回転するので、スキも少ない。

CHECK 2 カウンター攻撃から連続技へ

カウンター攻撃を行うと、敵を浮き上がらせることができる。ここからコンビネーション技につなぐことができるので、有名武将などが相手の場合は、積極的にカウンター攻撃を狙おう。

←無双ゲージは減っているので、通常攻撃を使う。

関羽 KAN-U

出現条件
初期選択可能

武器名
青龍偃月刀（固有武器）

PROFILE

字は雲長。貧しい頃に劉備と出会い、張飛とともに「生まれてくる日は違ったが、散るときは同年同月同日を願わん」と、義兄弟の強い誓いを結んだ仲（桃園の誓い）。つねに劉備の片腕として活躍し、五虎大将の筆頭となる。武勇の誉れ高く、汜水関の戦いでは、董卓軍の猛者・華雄を一太刀で討ち取った。このとき、出陣前に注がれた酒は、帰ってきてもまだ温かかったという。劉備が蜀を治めるようになると、荊州を守り、魏と呉の侵入ににらみをきかせた。

DATA

LIFE	280
ATTACK	98
DEFENSE	84
REACH	9

基本解説 敵を前方に集めるように戦え

関羽の通常攻撃はなぎ、なぎ、突き、なぎの順番で、前方に対しての攻撃力はとびぬけたものがある。また、身長が高いため攻撃の上下幅も広く、ジャンプ攻撃をせずとも馬上の敵を攻撃することができる。

その反面、自分の後方に手が回らないのが弱点だ。敵に囲まれると思わぬ痛手を受ける場合が多い。とくに連続攻撃中はわずかずつ前進してしまうので、何回かの連続攻撃が終わったなら、一度引き返して敵に背後を見せないのが定石(じょうせき)だ。

チャージ攻撃は攻撃範囲も広く威力も大きいのだが、連続攻撃中に使うとスキが大きい。後ろの敵にも攻撃できる数少ない攻撃手段だが、周囲を囲まれた状態では、できれば無双乱舞を使ったほうが安全だ。

↑馬に乗った敵将も、リーチと高さのある通常攻撃の1撃で、叩き落すことができる。

↑カウンターも振り回し攻撃なのだが、周囲を敵に囲まれた状態では、ガードそのものが難しい。

無双乱舞は、自分を中心に青龍偃月刀を振り回すというもので、周囲の敵をすべて攻撃することができる。主に、敵に囲まれたときの脱出方法として使おう。

関羽で戦うなら、常に周囲の敵の動きを読み、敵を前方に集める必要がある。後ろさえとられなければ、その突進力で多くの敵を一度にかたづけることができるのだ。

CHECK 1 門・関・通路を拠点とせよ

上でも記したとおり、関羽はいかに敵を前方に集めるかが、勝負のカギとなる。関や門、山間の通路などを使えば、自分の後ろの安全を保ったまま戦うことができるわけだ。

←橋など狭い場所では後方をとられにくいため非常に戦いやすい。

CHECK 2 浮かせてから無双乱舞を狙う

関羽の無双乱舞は、基本的に敵を吹っ飛ばすタイプのものであるが、敵を浮かせてからなら、連続して乱舞を当てることができる。有名武将を倒すには一度浮かせたいところだ。

←有名武将が相手の場合は、浮かせてから無双乱舞を使う。

張飛 CHOU-HI

この張飛さまが相手だ

出現条件
初期選択可能

武器名
蛇矛
（固有武器）

PROFILE

義兄弟の誓いを交わして以来、劉備を長兄、関羽を次兄と仰ぐ、蜀五虎大将きっての暴れん坊。字は翼徳。気性は荒いが、武力の高さは物語で3本の指に入るほど。関羽も「張飛と比べれば、自分など足元にも及ばない」といっている。荊州に侵攻した曹操軍数十万に追われ、退却を続ける劉備軍が窮地に陥ったとき、張飛は長坂橋に立ちはだかり、ただの一騎だけで曹操軍と対峙。曹操軍を追い返す働きをした。

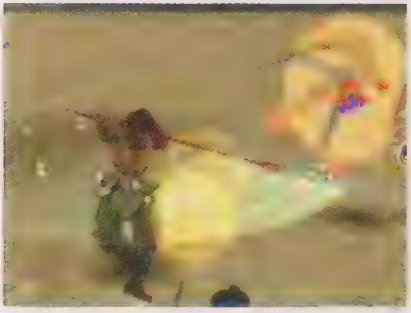
DATA

LIFE	280
ATTACK	99
DEFENSE	83
REACH	9

武将解説 1対1の戦いで本領を発揮

張飛の通常攻撃は、4撃ともなぎ払いの攻撃である。槍を横から前に向かって振り出すので、前と横の敵に休むことなく攻撃することができる。集まっている敵兵の中を、どんどん突き進めるのだ。

ただし、張飛は振り回し系の攻撃をほとんど持っていないので、後ろの敵に対して常に注意する必要がある。敵に囲まれると、かなりの苦境に立たされるのだ。常に小人数の集団を相手にするよう心がけ、それを完全に全滅させてから、次の集団を相手にしよう。単独行動はもってのほかだ。



↑チャージ攻撃の1撃目ぐらいしか、振り回し系の攻撃をもっていないのだ。

↑通常攻撃、カウンター攻撃ともに弾き飛ばし効果が高く、敵の集団をバラバラにすることができる。

チャージ攻撃は威力こそあるものの、スキが大きく攻撃範囲も前方に限られている。コンビネーション技につなげるためには、一度倒れた敵が起き上がる際などに、タイミングをあわせて使うのが理想的だ。

無双乱舞は、前方の敵をすくい上げながら前進するというものだ。攻撃範囲こそ前方に限られるものの、持続時間は長く、コンビネーション技にも組み入れやすい。

張飛は、1対1の戦いでその真価を発揮する武将だ。雑兵や親衛隊は他の部隊などに任せ、隊長を集中して狙っていこう。

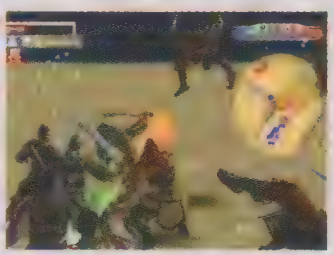
CHECK 1 弾き飛ばしで敵を孤立させる

張飛の弾き飛ばしは、突きのため前方しか攻撃することができない。しかし、威力は高く乱戦の中で有名武将だけを弾き飛ばせば、その武将と1対1で戦うことができるのだ。

←1対1になれば、無双乱舞で止めをさすのだ。

CHECK 2 鬼神のごとき無双乱舞

張飛の無双乱舞は、前方の敵を持ち上げることができるため、それだけですさまじいコンビネーション技を決めることができる。有名武将が相手だとしても、無双乱舞を使えば有利だ。



←複数の敵を、お手玉のように扱うこともできる。

正々堂々、いざ勝負！

馬超
BA-CHOU

武器名
月牙鎚

出現条件
蜀の武将で無双モードをクリア

PROFILE

蜀五虎大将のひとり。字は孟起。戦場では白銀の鎧を身にまとい、風貌も立派だったことから「錦馬超」と呼ばれた。父・馬騰が曹操に処刑されると、復讐のために曹操軍を攻撃、一時は曹操軍を撃破したが、曹操の策によって味方と不仲になって敗北する。その後は張魯のもとへと走るが、諸葛亮の計略によって劉備の配下になる。羌人（異民族）たちの住む西涼出身のためその信頼は厚く、馬超の守る地に羌人の侵攻はなかった。

DATA

LIFE	250
ATTACK	98
DEFENSE	87
REACH	8

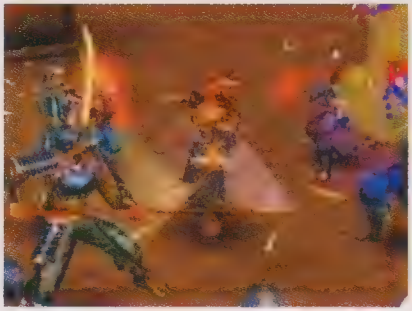
武芸解説 相手より低い位置より攻撃せよ

馬超は長槍を武器に使っているものの、槍を中央で持つ攻撃があるため、他の槍を使う武将よりも、リーチが若干短くなっている。また、頭上で槍を振り回すため、見た目ほど攻撃範囲が広いわけでもない。

しかし、斜めに槍を振り回す特殊な攻撃動作が多いためか、馬上の敵をたやすく攻撃することができる。また、敵のジャンプ攻撃を迎撃したり、坂道の下から進軍するときなど、高低差のある状況では斜めの攻撃動作が大きな武器になるのだ。

敵有名武将と対峙した場合は、できるかぎり相手より低い位置に移動したい。地形にもよるが、うまくいけば相手の攻撃を頭上でやり過ごし、そのまま一方的に反撃することも不可能ではない。

逆に、平地での戦いでは苦戦を強いられることが多い。水平方向への攻撃はチャージ攻撃で対応できるが、そのスキをいかにカバーするかが重要となるだろう。敵兵に囲まれてしまった場合は、ジャンプか無双乱舞で切り抜けるしかない。



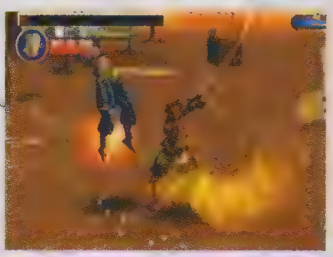
↑槍を中央で持っているため、前後の敵を同時に攻撃するという離れ業ができる。

馬超の無双乱舞は、槍を車輪のように振り回す豪快なもので、周囲の敵をことごとく弾き飛ばすことができる。浮かせないとコンビネーション技には使えないが、最後に槍を大きく1回転させるので、敵に囲まれた場合の脱出手段として非常に有効なものだ。また敵が集まるような通路で使えば、多くの敵にダメージを与えることができる。

攻撃範囲に独自の癖があるものの、状況によってはそれが長所となる。他の武将が苦手とする状況を利用し、自分のペースで戦うことが重要なのだ。

CHECK 1 範囲の広い浮かせ攻撃

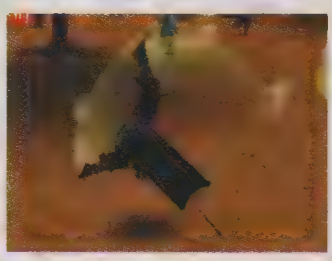
馬超のチャージ攻撃では、2撃目の浮かせ攻撃が便利。複数の敵を持ち上げることができるため、多くの標的にコンビネーション技を決められるのだ。一般兵との戦いで重宝する。



←空中への攻撃は、馬超がもっとも得意とするものだ。

CHECK 2 特殊なダッシュ攻撃

馬超のダッシュ攻撃は、槍を支えに空中で前転するという変わったもの。この攻撃は至近距離の敵には当たらないものの、うまく使えば敵の攻撃を回避しつつ攻撃することが可能なのだ。



←何度か練習して、攻撃の間合いをつかんでおきたい。

黄忠
KOU-CHUU

出現条件
蜀の武将で無双モードをクリア

武器名
柳葉刀（りゅうようとう）

PROFILE

蜀五虎大将の中でも最高齢の老将。字（あざな）は漢升（かんしょう）。弓の腕は百発百中なうえ、関羽（かんう）と一騎討ちしたときは百回打ちあっても決着がつかず、互角の戦いをみせた。その元気さから「老黄忠（老いてますます盛んな人）」という語源にもなっている。彼が挙げた戦果で、もっとも有名なのが漢中（かんちゅう）攻略における定軍山（ていぐんざん）の戦い。この戦いで魏の守将・夏侯淵（かこうえん）をたくみに誘い出し、討って出てきた彼を真っ二つに斬り倒したのだった。

DATA

LIFE	120
ATTACK	95
DEFENSE	93
REACH	4

武芸解説 突進力で間合いをつめる

黄忠は刀を武器として用いているので、リーチが非常に短い。しかし、攻撃の際には前に大きく踏み込みつつ斬りつけるため、遠い間合いから敵に一気に接近することができる。通常攻撃を連発すれば、かなりの距離を斬り進むことになる。

また、チャージ攻撃も前に進むものが多いのが特徴だ。とくに、1撃目のチャージ攻撃は槍のリーチの外からでも一瞬で懐にとび込めるため、敵に反応する時間を与えない。攻撃を当てたなら、倒れた敵の起き上がりにさらに追撃を加えよう。

↑敵をしっかり正面にとらえておかないと、連続技の途中で攻撃がずれてしまうこともある。

↑敵に近づかずに戦うために、弓矢を活用したい。黄忠だけの利点を活かすのだ。

黄忠の弱点は、攻撃範囲がかなり狭いことだ。そのため、一度敵に包囲されると一気に体力を奪われてしまう。必ず他の部隊と一緒に行動し、通常攻撃のあとには敵に囲まれていないかチェックしたい。

広範囲攻撃は無双乱舞のみ。コンビネーション技と非常用の脱出手段、2通りの使い方ができるので、使いどころを考えよう。

黄忠のすごいところは弓の威力が他のキャラに比べ格段に高く、さらに弓を射る間隔も短い。他の武将より積極的に弓を活用していこう。

CHECK 1 ダッシュから気絶攻撃

ダッシュ攻撃のとびひざ蹴りは、敵を気絶させる効果がある。まずはこれで相手の動きを封じ、そのまま連続技で攻撃しよう。一般兵士が相手なら、これで一気に倒すことができる。

←敵部隊との出会い頭で、いきなり隊長を仕留めてしまおう。

CHECK 2 強力な弓攻撃を活用せよ

黄忠の弓攻撃は、他の武将の2倍の威力を誇っている。発射時のスキも少なく、通常攻撃の途中でも弓を構えることができるのだ。状況によっては、近接戦でも弓を使っていこう。

←下手に連続攻撃をするよりも強力だったりする。

姜維 KYOU-I

相手にとって不足はなし 覚悟！

出現条件
蜀の武将で無双モードをクリア

武器名
月牙鋭（げつがとう）

PROFILE

落日の蜀（しょく）を支えんと奮闘した、悲運の将。字は伯約（はくやく）。元は魏の武将だったが、彼の才能を認めた諸葛亮（しょかつりょう）が、「離間の策」を用いて蜀に降らせた。趙雲（ちょううん）に負けない武力と諸葛亮に匹敵する知略の持ち主で、北伐（ほくばつ）で活躍。諸葛亮の死後もその遺志を継いで、幾度となく魏に戦いを挑むも、たび重なる北伐は国を衰退させ、ついには蜀の滅亡を招いた。国が亡んでからは魏に降るものの、反乱を起こすなど最後まで蜀の再興をあきらめなかった。

DATA

LIFE	220
ATTACK	94
DEFENSE	94
REACH	0

武器解説 縦型の攻撃範囲を活用せよ

武器にリーチの長い槍を使っている姜維は、槍を縦や斜めに振り回す攻撃が多い。馬上の敵や高低差のある地形で活躍できる反面、横方向の敵に弱いので、敵は常に正面に集めるようにしよう。通常攻撃の3撃目、4撃目は横にも広い攻撃範囲を持つが、スキも大きいので多用は禁物だ。

無双乱舞は、敵を弾き飛ばすことに重点を置いた、包囲網を突破するタイプのものだ。無双ゲージが短いため、たまりが早いかわりに攻撃時間も短くなっている。危険を感じたらすぐに使ってしまおう。

↑無双乱舞はゲージを節約するため小刻みに使おう。弾き飛ばし特性があり、有名武将相手では使いにくい。

↑チャージ攻撃の1撃目は攻撃範囲は広いが、これもややスキが大きい。

チャージ攻撃はスキが大きいが、攻撃範囲が広い。2撃目は複数の敵を浮かせられるので、コンビネーション技の要となる。

有名武将との戦いでは、なるべく一般兵の邪魔が入らない状況を作り出そう。カウンター攻撃を中心に戦い、地道に相手の体力を削っていくのだ。なお、無双乱舞は敵を浮かせないとコンビネーション技としては使いにくい。

姜維は体力が少ないため、無謀な攻めは禁物だ。常に味方部隊と共に行動し、乱戦の外にいる少数の敵と戦うようにしよう。

CHECK 1 壁を利用した無双乱舞攻撃

彼の無双乱舞は敵を弾き飛ばすためのもので、有名武将との戦いでは使いにくい。しかし、壁に相手を追いつめることで、浮かせなくてもコンビネーション技を決めることができるのだ。

←関や門を守っている武将に対して使うことが多い。

CHECK 2 姿勢の低いチャージ攻撃

チャージ攻撃の1撃目は、姿勢を低くして地面をなぎ払うというものだ。タイミングよく使えば、敵の攻撃をかわしつつ、足元を払うことができる。坂道の下側から使えば効果的だ。

←攻撃が出るまでのスキが大きいので、敵から離れて使おう。

諸葛亮
SHOKATSU-RYO

なぜ、命を粗末にする

出現条件
蜀の武将3人で無双モードをクリア

武器名
白羽扇

PROFILE

歴史上屈指の名軍師。字は孔明。風雨の中、三度も自分を訪問（三顧の礼）して迎え入れた劉備のために、劉備・曹操・孫権で大陸を三分する「天下三分の計」を提案。劉備とは寝食をともにするほど親交を深めた（水魚の交わり）。劉備の死後も丞相として国を支えてきたが、たび重なる苦労がたたり、北伐中の五丈原で病没する。それを知った司馬懿は追撃の兵を出すが、彼の木像に驚き遁走してしまう（死せる孔明、生ける仲達を走らす）。

DATA

LIFE	300
ATTACK	90
DEFENSE	100
REACH	1

武将解説 味方を遠距離攻撃で援護

諸葛亮の体力は全武将の中でもっとも少ない。防御力は高いが、接近戦主体では危険である。また、武器のリーチは短く、通常攻撃の攻撃範囲はきわめて狭い。さらに敵に与えるダメージも低く、通常攻撃では一般兵士と大差がないほどだ。

諸葛亮の最大の武器は、チャージ攻撃の特殊性にある。いずれも扇を投げるというもので、通常攻撃とは反対に広い攻撃範囲を誇っている。戦闘はこのチャージ攻撃を中心に使おう。とくに1撃目、4撃目のチャージ攻撃が、攻撃範囲も広く便利だ。

↑敵に接近された場合はカウンターを使う。相手を弾き飛ばし、その間に距離をとるのだ。

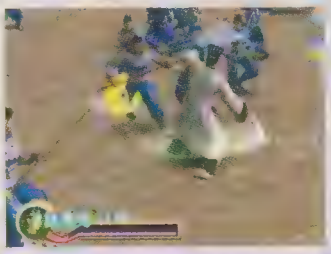
↑無双乱舞では、敵を弾き飛ばすことができない。敵が倒れている間に味方のもとへ戻ろう。

無双乱舞はチャージ攻撃の4撃目を強力にしたものだ。周囲を扇が飛び回り、かなりの範囲の敵を攻撃することができる。ただし、攻撃中は動けないうえ、無双ゲージは必ず空になる。コンビネーション技に組み入れることもできないので、周囲を囲まれた場合の奥の手として、温存しておこう。

諸葛亮の戦い方は、軍師らしく乱戦から外れた場所からの援護攻撃だ。常に味方の部隊や護衛兵と行動をともにし、リーチの長いチャージ攻撃や無双乱舞で、敵部隊の戦力を削っていこう。

CHECK 1 無双ゲージを常に満タンに

彼は通常攻撃をあまり使わないため、無双ゲージがたまりにくい。戦闘の前には必ず無双ゲージを満タンにし、いつでも無双乱舞を放てるようにしてから移動しよう。



←体力が少なくなると、無双ゲージの有無が生死を決めるのだ。

CHECK 2 障害物越しに攻撃せよ

チャージ攻撃や無双乱舞で投げられる扇を使えば、障害物を通過して敵を攻撃することができる。味方が少ない状況では、これらの障害物を利用して自身の安全を確保しよう。

←体力の少ない諸葛亮にとっては、非常に重要なテクニックだ。

天下を乱す輩に容赦はせぬ

劉備 RYUU-BI

出現条件
蜀の全武将で無双モードをクリア

武器名
雌雄一対の剣

PROFILE

貧しい頃から仁義を重んじ、ついに蜀漢を建国した英雄。字は玄徳。魅力と器量に優れ、配下には名将・名軍師が集まった。関羽・張飛と義兄弟になってから（桃園の誓い）、黄巾賊討伐や反董卓連合軍に参加するも、それ以降は流転の日々を過ごす。しかし、諸葛亮を得てからは勢力拡大の糸口をつかみ、やがて蜀を建国。ライバルの曹操は彼の力を早くから認めていて「真の英雄は私と君だけだ」と語っていた（英雄論）。

DATA

LIFE	220
ATTACK	88
DEFENSE	90
REACH	5

武芸解説 前方の相手にスキを見せない

劉備の通常攻撃は、前進しながら4回のなぎをくり出すというものだ。攻撃のスピードは早く、スキも少ない。一般兵から有名武将まで、あらゆる相手に対応できる。

劉備は前方の敵には充分な攻撃力を持っているが、横や後ろの敵には手が出せない。通常攻撃を続けると敵陣の中に深入りしてしまうことがあるので、拡大マップで周囲の状況を常に確認しよう。四方の敵を一度に相手にすることはできないので、囲まれてしまった場合は逃げの一手だ。

チャージ攻撃の中では、3撃目の気絶攻撃が使いやすい。他のものに比べてスキが少なく、剣を横になぎ払うので、複数の敵を気絶させることができるのだ。

↑劉備は体力が低いので、先陣をきって戦うタイプではない。味方部隊とともに行動しよう。

↑カウンター攻撃の範囲はかなりせまい。無双ゲージを節約するため、カウンターの使用はひかえよう。

無双乱舞は、剣をなぎ払いながら前進した後、最後にダッシュしつつ切りつけるというもの。通路に集まった敵兵や、敵有名武将に有効だ。

なお、劉備でプレイすると「夷陵の戦い」、「長坂の戦い」、「五丈原の戦い」では、総大将が自分自身であるため、攻める人数が必然的に増える。これらのステージでは有利な条件で戦えるのだ。

CHECK 1 気絶攻撃からのコンビネーション技

彼の主力となる攻撃は、チャージ攻撃の3撃目だ。これで気絶させた相手を2撃目で浮かせ、そこから通常攻撃を叩き込むのだ。有名武将が相手なら、さらに無双乱舞を使おう。

←浮かせ攻撃のスキが少ない劉備特有のコンビネーション技だ。

CHECK 2 弾き飛ばし攻撃で敵を孤立

チャージ攻撃の4撃目は、威力こそ大きいものの攻撃範囲が狭い。しかし、それを逆手にとって、乱戦の中から特定の敵を弾き出し、1対1の対決に持ち込もう。

←後ろさえ取られなければ、一方的に攻撃できる。

夏侯惇
KAKOU-TON

PROFILE

字は元譲。曹操に早くから仕える、隻眼の将軍。曹操とは親戚関係にあり、彼が旗揚げしたときから、一軍の将として活躍している。14歳のとき、師匠を罵った男を斬り捨てるほどの激しい気性の持ち主で、呂布との戦いで敵に左目を射抜かれた際は、矢に突き刺さった自分の目を食らっている。それ以来、「盲夏侯」と呼ばれるようになったが、本人はその名を大変嫌っており、鏡に写る自身の姿を見ては激昂していたという。

出現条件
初期選択可能

武器名
麒麟牙
(固有武器)

お前の相手はこの俺だ

DATA

LIFE	250
ATTACK	97
DEFENSE	88
REACH	6

武器解説 スキの少ない通常攻撃で攻める

夏侯惇の通常攻撃は、なぎ、なぎ、振りおろし、なぎの順にくり出される。武器が大剣なので、槍などに比べれば若干リーチが短い。しかし、なぎ中心の通常攻撃はかなりの範囲を攻撃でき、そのスピードも早い。敵に反撃のチャンスを与えることなく、攻撃し続けることができる。

チャージ攻撃は振りおろしのものが多い。馬上の相手を落としたり、高低差のある場所で頼りになる。また、4撃目は攻撃範囲がかなり広くなっているので、かなり使いやすい。

↑連続攻撃の4撃後はスキが大きいので、3撃目で攻撃を止めておくとダメージを受けにくくなる。

↑チャージ攻撃の1撃目なら後方を攻撃することができるが、スキが大きく反撃を受けやすい。

弱点は、後方を攻撃できる手段が少ないことだ。敵に囲まれると一方的に攻撃されてしまうので、出遭った敵は背後に回られる前に倒すつもりで攻撃しよう。後方を取られてしまった場合は、すぐにジャンプで引き返して体勢を整えるのだ。

無双乱舞は前に突進するタイプのもので、有名武将と戦うときの切り札となる。また、敵が集まる場所で使えば、一度に多くの敵兵を倒すことが可能だ。なお、無双乱舞の際は、大剣から伸びる残像でも攻撃できるため、若干リーチが長くなる。

CHECK 1 ダッシュ攻撃で相手を浮かせる

彼のダッシュ攻撃は、敵兵を空中へ浮かせる性質がある。チャージ攻撃よりもスキが少なく攻撃範囲も広いので、コンビネーション技に使うならダッシュ攻撃を使った方が有利だ。

←敵が地面でバウンドしたところに、連続技をお見舞いする。

CHECK 2 馬に乗ってリーチを伸ばす

馬に乗った状態で攻撃を行うと、大剣の先から残像が伸びる。この残像は敵を攻撃することができるため、馬に乗っている状態では、剣のリーチが倍程度に伸びるのだ。

←この残像部分の攻撃力は、大剣部分と同じだ。

許褚
KYO-CHO

お前なんかひとひねりだあ

出現条件
初期選択可能

武器名
蚩尤砕
(固有武器)

PROFILE

字は仲康。曹操の親衛隊として活躍した怪力無双の将。力は虎のように強いが普段はボーッとしているため、「虎痴」というあだ名をつけられた。まだどこにも仕官していない頃に典韋と戦うも、一昼夜戦っても決着がつかず、曹操のしかけた落とし穴でやっと捕らえられた。この一件で曹操軍に加わってからは、曹操の宿直警護として活躍。張飛や馬超といった勇将と一騎討ちをした際にも、まったく五分の勝負をくり広げている。

DATA

LIFE	280
ATTACK	99
DEFENSE	83
REACH	5

武器能力 力に溺れず、堅実な戦いを

許褚の長所は、大きな体力と強力な攻撃力だ。多少の敵などものともせず、その巨大な鉄槌で敵を次々と叩きふせることができる。たいていの一般兵士なら、通常攻撃を一通り当てれば倒せるのだ。

しかし、その攻撃力の代償として、攻撃の際には常に大きなスキができる。通常攻撃の途中でも、敵兵の反撃を受けてしまうことがあるのだ。とくに、槍や弓などの間合いの遠い相手には苦戦させられることが多い。体力を過信せずに、ガードを多用しながら進撃することが重要だ。

⬆ダッシュ攻撃は地面を転がるという特殊なもの。敵の集団をまとめて弾き飛ばすことができる。

CHECK 最強の弾き飛ばし攻撃

彼のチャージ攻撃による弾き飛ばしは、全武将の中でも最強クラスのものだ。敵をかなり遠くまで弾き飛ばすことができるので、有名武将を孤立させるために使おう。

⬅その威力は、敵兵を壁に叩きつけるほどだ。

⬆許褚が持つ攻撃で、周囲の敵を一掃できるのは無双乱舞しかない。使いどころを見きわめるのだ。

無双乱舞はその巨大な鉄槌を振り回すというものだが、使用中はほとんど移動ができない。また、敵をすべて弾き飛ばしてしまうため、コンビネーション技に組み入れるには、相手を浮かせたり気絶させるなどの工夫が必要だ。さらに、乱舞の最後に倒れてしまうため、立ち上がりを狙われる場合も多い。これは周囲を敵に囲まれた場合の切り札とし、無双ゲージの消費を押さえて小出しに使っていこう。

有名武将を相手にする場合は、まず1対1の戦いに持ち込もう。あとは強力な通常攻撃を叩き込むだけでいい。2セットも攻撃を当てれば、相手は大ダメージを受ける。

許褚で戦う場合は、その体力や攻撃力を過信せず、敵にスキを見せない堅実な戦いを心がけよう。

⬆通常攻撃の最後の振りおろしはすさまじい攻撃力を誇り、有名武将との戦いでの主力となる。

この悪来典韋が相手だ

典韋 TEN-I

出現条件
初期選択可能

武器名
牛頭・馬頭（固有武器）

PROFILE

「悪来」の異名をもつ、曹操の親衛隊長。飛び道具の扱いに長けており、その腕前は百発百中といわれている。呂布討伐で活躍するものの、帰属したはずの張繍の裏切りにあい、酔いつぶれたところを襲われるという失態をさらしてしまう。それでも曹操を守るため奮戦。ついには立ったまま全身に矢を浴び、大往生を遂げた。危機から脱出し、典韋の死を知った曹操は彼を惜しみ、号泣して自分の不明を悔やみ続けたという。

DATA

LIFE	270
ATTACK	98
DEFENSE	85
REACH	5

戦法解説 広い攻撃範囲で敵をよせつけない

典韋は体力、攻撃力ともに優れている武将だ。常に部隊の先陣をきり、巨大な戦斧で敵をなぎ倒していこう。

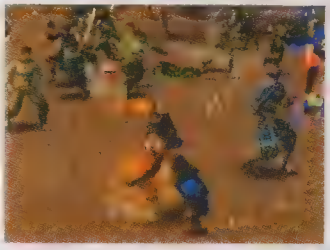
通常攻撃は、3回のなぎの後に斧を振りおろすというものだ。攻撃範囲が広く、前方だけでなく横の敵も攻撃できる。威力も大きく、敵に背後に回られない限りは圧倒的に攻撃を続けることができる。

しかし、攻撃力に長ける反面、敵に囲まれてしまうと防御力の弱さが表に出る。背後を攻撃できる手段も少ないので、敵の進行方向が限られる関などで戦いたい。

↑カウンター攻撃は背後の敵を攻撃できる数少ない方法だ。攻撃の出も早く、なかなか頼りになる。

CHECK チャージ攻撃で遠距離攻撃

4撃目のチャージ攻撃を使うと、典韋は戦斧をブーメランのように投げる。戦斧が飛ぶ距離はかなり長く、乱戦の中に投げ込めば敵兵だけを弾き飛ばすことができる。



←安全な位置から、飛び道具で味方を支援できるのだ。

↑最後の1回転では、戦斧の先から残像が伸び、実際の攻撃範囲が2倍近くに広がるのだ。

無双乱舞は、前方の敵をなぎ払いながら突進するものだ。1ヶ所にかたまった敵兵を蹴散らすのに適しているが、最後に1回転して周囲を攻撃するため、敵に囲まれた場合の脱出手段としても使える。また、攻撃が当たった敵を気絶させる特性を持っている。その状態で、連続して攻撃が当たるようになっているのだ。

典韋には、とくに強力なコンビネーション技というものはない。有名武将と戦う場合は通常攻撃で対応しよう。乱戦なら3撃目で攻撃を止めてスキを減らし、1対1の状況ならチャージ攻撃も織り交ぜよう。

典韋は幅広い攻撃パターンを持ち、あらゆる状況で活躍できる武将だ。自分の背後を突かれないためにも、出遭った敵は必ず倒す、先手必勝の意気で戦おう。

↑ダッシュ攻撃は相手を弾き飛ばす性質があるので、これで敵武将を孤立させよう。

獲物が現れたわ

夏侯淵
KAKOU-EN

出現条件
魏の武将で無双モードをクリア

武器名
青龍刀

PROFILE

従弟の夏侯惇ともども、曹操の右腕として重んじられた魏の豪傑。字は妙才。旗揚げ以来、常に曹操とともに戦場で活躍した。武芸の中でも弓矢の腕前は抜群で、すでに的に当たった四本の矢の真ん中に矢を当てるという神技を誇る。赤壁の戦い以後は、魏西方の要である漢中の守備を任されていた。しかし、蜀の漢中侵攻の際、その短気な性格をつかれて定軍山で戦死してしまう。皮肉にも彼を討ち取ったのは、蜀きっての弓の名人・黄忠だった。

DATA

LIFE	250
ATTACK	95
DEFENSE	90
REACH	4

突進攻撃で敵を蹴散らせ！

夏侯淵は刀を使うことから、通常攻撃のスピードが速く、敵につけいるスキを与えにくい。しかし、攻撃範囲は前方を中心とした攻撃なので左右、後方をとられると苦しい戦いを強いられる。その特徴から、集団戦はなるべく避けたい。そこで、敵兵をいったん分散し、小数になったところを確実に叩くという戦い方をしよう。

ではその方法だが、一部隊の敵集団と単独で戦う場合はまず集団の中心をめがけてダッシュ攻撃をかける。夏侯淵のダッシュ攻撃は敵を気絶させる効果があるので、それで敵の一部は身動きが取れなくなる。そこを弾き飛ばす特性のある、チャージ攻撃の1撃目を使い敵兵をどんどん散らしていこう。最後に散らばった敵を各個に倒していけば、攻撃範囲の狭い夏侯淵でも、苦手な集団戦に対応していけるだろう。

もし、失敗して敵兵に囲まれたときは無双乱舞を使って周囲の敵をなぎ払いたい。それが無理な場合はチャージ攻撃の1撃目で前方に活路を開く。その余裕すらない場合は、ジャンプで敵の頭上を越えていったんその場を脱出しよう。

↑周囲を敵兵に囲まれないのが大原則。チャージ攻撃の1撃目を使って移動すると安全性はアップする。

↑ダッシュからの攻撃は敵兵を気絶させる。敵集団の中へとび込むときに使っておきたい攻撃だ。

CHECK 1 浮かせ技からの連続攻撃

チャージ攻撃の2撃目は比較的スキが少なく、浮かせ技からのコンビネーション技を狙いやすい。敵を追いつめたときに効果的に使っていくと大幅に体力を奪える。

←有名武将戦では、浮かせ技からコンビネーション技を狙う。

CHECK 2 敵を常に正面にとらえておこう

彼は他の武将に比べると、とくに攻撃を外しやすく、それで背後をとられ思わぬピンチを招くこともある。攻撃中も向きを変えられるので、敵の動きに合わせ微妙に修正しよう。

←攻撃がずれると、敵に後ろを取られることになり危険だ。

張遼
CHOU-RYOU

出現条件
魏の武将で無双モードをクリア

武器名
青龍偃月刀（固有武器）

覚悟はよろしいかな

PROFILE

字は文遠。呉の侵攻を幾度となく撃退した魏の名将。かつては呂布に仕えていたが、呂布とともに曹操に捕まり、その才能を惜しむ関羽と劉備の仲立ちによって曹操の配下になる。赤壁の戦い以降は合肥を守り、侵攻してきた十万の呉軍をたった八百の兵だけで撃退。孫権を捕らえる寸前まで追いこんだ。この鬼神のような戦いぶりから、呉の子供たちにとっては怖い人物の代名詞となり、泣く子供を泣きやませるときに彼の名を出したという。

DATA

LIFE	240
ATTACK	94
DEFENSE	92
REACH	9

武器特性 攻撃範囲の広さを生かせ

張遼は魏の武将の中でも、もっとも広い攻撃範囲を持っている。武器のリーチを最大限に生かした攻撃の数々は、斜め後ろの敵までをなぎ払うことができる。

通常攻撃は、なぎ、なぎ、突き、なぎの順にくり出される。周囲の敵をまとめて攻撃できるが、スピードがないため、ガードされてしまうと反撃の恐れもある。一般兵を攻撃している途中でも、ガード時の火花が見えたのなら、即座に攻撃を中止しよう。

通常攻撃とは対照的に、チャージ攻撃の範囲はそれほど広くはない。スキも大きいので、特殊効果のある2撃目、3撃目を使おう。カウンター攻撃後は通常攻撃で追撃ができて便利だ。

↑カウンター攻撃の範囲もかなり広い。敵に囲まれた場合は、この攻撃で包囲を切り崩そう。

↑ダッシュ攻撃は前方の広い範囲をなぎ払い、相手をダウンさせることができる。

無双乱舞は、武器で前方をなぎ払いつつ前進するというものだ。攻撃範囲が前方のかなり狭い範囲に限られているので、敵有名武将との戦いで使おう。

張遼の攻撃はパワフルだが、わずかなスキができてしまっている。一般兵相手ならそれでも充分戦えるが、有名武将が相手の場合は、通常攻撃で地道に戦っていく必要があるのだ。

CHECK 1 コンビネーション技に頼らない

彼の攻撃は範囲こそ広いものの、攻撃のスピードが遅いため、コンビネーション技に組み込みにくい。有名武将と戦うときは、通常攻撃やカウンター攻撃で戦っていこう。

←浮かせ攻撃を使うよりも、普通に攻撃した方が強力だ。

CHECK 2 無双乱舞の突きに注意

無双乱舞の最後には、一回だけ突きの攻撃がくり出される。相手を正面にとらえていないと、これが外れてしまうのだ。下手をすると反撃を受けてしまうので注意しよう。

←有名武将が相手の場合は、乱舞の途中で軌道を修正しよう。

司馬懿
SHIBA-I

出現条件
魏の武将3人で無双モードをクリア

武器名
長剣

PROFILE

字は仲達。合計6度にもわたる諸葛亮の北伐を退けた魏の名軍師。彼の才を恐れる諸葛亮の策によって、一時は官職を剥奪されたが、蜀の北伐で魏の負け戦が続くと復職。攻勢を続ける蜀軍に対して徹底的な守りの姿勢を貫き、蜀軍の侵攻を許さなかった。諸葛亮は守勢を貫く彼へ、女性用の着物や装飾品を贈り「それでも男か」と挑発したが、彼は決して自分から動くことはなく、なおも堅実な作戦を続行。ついには諸葛亮を病死に追いこんだ。

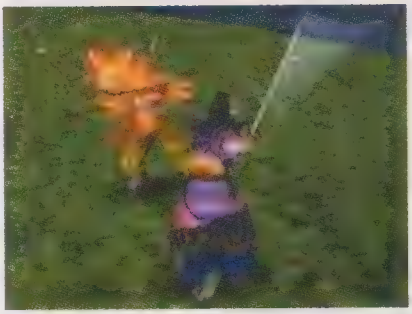
DATA

LIFE	220
ATTACK	89
DEFENSE	99
REACH	5

愚かな抵抗を

武将解説 剣をとって勇猛に戦う魏の軍師

天下の名軍師は計略は使えても、武器は使えまい……と思われがちだが、そうでもない。司馬懿の攻撃の特徴としては、まず通常攻撃がすべて前方のみの攻撃だが、横からなぎ払うように剣を使うので攻撃範囲が広く、少し敵が横にずれても攻撃を命中させることができる。さらにコンビネーション技では、チャージ攻撃の2撃目で敵を浮かせてから、通常攻撃や無双乱舞につなぐこともできるのだ。つまり真正面の敵に対しては、これらの攻撃によってほとんど苦もなく戦うことができる。



↑通常攻撃は全体的にすばやい連続技なので、スキが少ない。ただ攻撃力は低めなので、数多くくり出そう。

↑彼の無双乱舞は前方を何度もなぎ払って攻撃する。敵包囲からの離脱、有名武将に使えば効果は絶大だ。

ただし、前方の敵に強い武将は他の方向からの攻撃にもろい。後方からの攻撃に弱い武将は多いが、司馬懿もそのひとり。敵集団に包囲されてしまうと、左右後方から襲われて、みるみるうちに体力が削られてしまう。とくに、彼は防御力は高めだが、体力が低いので、有名武将から無双乱舞をまともに受けると窮地に立たされる。なるべく単身で敵集団と戦うことはせず、仲間の武将とともに進撃しよう。周辺を仲間の武将に守らせ、自らは敵の隊長や有名武将と戦って敵本拠まで侵攻するのだ。

CHECK 1 弾き飛ばして敵を孤立させる

使いどころに注意したいのが、チャージ攻撃の4撃目。前方の敵に対しわざと背後を見せ、そのまま背後の敵を突く。これで弾き飛ばし、敵を孤立させてから1対1で戦うのだ。

←攻撃力も高いので、敵の隊長以上の武将に使おう。

CHECK 2 気絶させてどとうの連続攻撃

彼のチャージ攻撃のうち、3撃目が気絶攻撃。これで敵を気絶させてから、チャージ攻撃2撃目の浮かせ攻撃を使い、そのまま通常攻撃や無双乱舞のコンビネーション技で決めよう。

←チャージ攻撃のスキが少ないので、こうした連続の攻撃が可能。

曹操
SOU-SOU

出現条件
魏の全武将で無双モードをクリア

武器名
倚天の剣
（固有武器）

PROFILE

字は孟徳。「治世の能臣、乱世の奸雄」と評された魏の王。青年時代につぶやいた「我が人に背いても、人が我に背くことは許さない」という言葉からも、彼の強い意思と性格がわかる。黄巾賊の鎮圧から董卓との対決を経て、呂布や袁紹といった有力勢力を撃破。さらに荊州をも手に入れ、一代で大陸の三分の二を手中に収めた。しかし赤壁の戦いでは、孫権・劉備連合の前にまさかの大敗。天下統一の野望は頓挫してしまった。

刃向かう者は、消す

DATA

LIFE	240
ATTACK	93
DEFENSE	98
REACH	5

武器解説 所属武将や護衛兵を活用せよ

曹操の通常攻撃は、前方を4回なぎ払うというものだ。攻撃のスピードは速く、前方の敵には一方的な攻撃を続けられる。チャージ攻撃もスキの少ない優秀なものが多い。しかし、自分の背後を攻撃できるものがひとつもないので、常に敵に囲まれないように注意しながら戦う必要があるのだ。

無双乱舞を使うと、剣を振り回しつつ前進する。周囲全体を攻撃することができ、敵に包囲されたときの脱出手段として使おう。ただし、敵有名武将との戦いにも有効なので、使いどころを考える必要がある。

↑チャージ攻撃の1撃目は、リーチが残像で2倍になり、横の敵も弾き飛ばすことができる。

↑ガードの固い有名武将も、背後をとればたやすく大ダメージを与えることができる。

曹操の最大の武器は、自らの部隊に所属する武将たちだ。夏侯惇や典韋といった猛者たちが近くにいる場合が多いので、常に彼らとともに行動し、集団戦で戦うのだ。ただし、「夷陵の戦い」やフリーモードでのプレイなど、曹操軍が関係しない戦いのときは慎重な戦いを要求される。

なお、曹操自身が総大将である「官渡の戦い」「長坂の戦い」「赤壁の戦い」「合肥の戦い」「五丈原の戦い」では、普段なら本陣にいる曹操が攻め込めるので、有利な条件で戦えるのだ。

CHECK 1 数の多い護衛兵を活用せよ

彼でプレイすると、強力な護衛兵が6人もついている。彼らを有効に活用するために、馬には乗らず常に徒歩で移動したい。拡大マップで彼らの位置を確認しつつ進軍しよう。

←隊長さえ倒してしまえば、あとは護衛兵が戦ってくれる。

CHECK 2 敵を気絶させるダッシュ攻撃

彼のダッシュ攻撃は、体当たりによって敵を気絶させるというものだ。攻撃範囲は狭いが、スキが少なく使いやすい。気絶した敵に対して、通常攻撃や無双乱舞を叩き込もう。

←乱戦から外れている、敵有名武将を狙って使いたい。

私に戦いを挑むとは、笑止

周瑜
SHUU-YU

出現条件
初期選択可能

武器名
古錠刀（こていとう）
（固有武器）

PROFILE

孫策（そんさく）・孫権（そんけん）の二代に仕え、呉（ご）の支えとして活躍した名将。字は公瑾（こうきん）。「美周郎（びしゅうろう）」とあだ名されるほど、美男子としても有名。荊州（けいしゅう）を手に入れた曹操（そうそう）が、勢いに乗じて呉へ降伏を求めたが、彼は徹底抗戦を主張。黄蓋（こうがい）とともに仕掛けた「苦肉の策」で、来襲した曹操軍八十万を焼き払い、わずか三万の兵でその南進を食い止めた（赤壁（せきへき）の戦い）。これ以後は勢力拡大のため、蜀と荊州（けいしゅう）の併合や馬超（ばちょう）との同盟を画策したが、病気によって36歳で早世した。

DATA

LIFE	220
ATTACK	90
DEFENSE	98
REACH	5

武器解説 すばやい攻撃で反撃を封じろ

周瑜は体力が低めの武将だが、防御力がかなり高い。1対1で戦うぶんには、体力の心配はさほど必要ない。ただし、攻撃力が他の武将と比べると劣るので、体力に優れた有名武将が相手の場合は、戦いが長びいてしまうことが多い。

周瑜の長所は、スキの少ない通常攻撃だ。なぎによる攻撃を4回くり返すのだが、正面に位置する敵なら、一度攻撃が当たれば4撃目まで必ず攻撃できる。また、攻撃のスピードもあるので、タイミングがよければ、相手の連続攻撃の途中に割り込んで攻撃することもできる。

↑カウンター攻撃は、刀で周囲を一閃するというもの。攻撃した敵だけでなく、その横の敵にも攻撃できる。

チャージ攻撃の4撃目は周瑜独自のもので、敵にヒットした場合のみ△ボタンをさらに2回追加入力できる。

無双乱舞は、有名武将との戦いでの切り札だ。下から持ち上げるように刀を振りまわし、前方の敵を空中に浮かせる。空中で連続して攻撃が当たるので、相手の体力を一気に奪うことが可能なのだ。また、乱舞の最後には刀で周囲を一閃するので、敵兵に包囲された場合に、脱出手段として単発で使うという手もある。

↑チャージ攻撃の前にできるスキを狙えば、受けるダメージを格段に減らすことができる。

CHECK 1 ダッシュ攻撃で気絶させる

周瑜のダッシュ攻撃は、相手を気絶させることができるうえ、攻撃範囲も広い。乱戦に斬り込むときに使えば、一度に複数の敵を行動不能にできるので、積極的に使っていこう。

←敵の周囲を回るように走れば、狭い範囲でダッシュ攻撃できる。

CHECK 2 ガード後の反撃は通常攻撃で

周瑜のカウンター攻撃は出だしも早く攻撃範囲も広い便利なものだが、攻撃した相手が倒れてしまう。1対1の状況なら、ガード後に通常攻撃で反撃してコンビネーション技につなげよう。

←通常攻撃のスピードが速い周瑜ならではの戦法だ。

覚悟はできているようですね

陸遜 RIKU-SON

出現条件
初期選択可能

武器名
飛燕（固有武器）

PROFILE

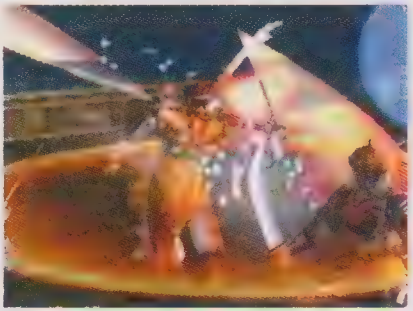
軍事・外交の両面で呉を支えた若き俊鋭。字は伯言。その名を世に知らしめたのは荊州の攻略である。関羽をだますため仮病を使った呂蒙とともに荊州を陥落させた。その後、関羽の仇討ちとして劉備率いる七十万もの大軍が呉へ攻め寄せるが、これも撃破。蜀軍の疲弊を充分に待ち、陣形がだれきった頃を見計らって火攻めを実行するという知略を見せた（夷陵の戦い）。これ以降、蜀が呉に侵攻することはなかった。

DATA

LIFE	200
ATTACK	93
DEFENSE	97
REACH	4

武器解説 攻撃力の低さを手数で補う

陸遜の通常攻撃は、スキが少なく前方に広い攻撃範囲を持つ。ガードの固い敵などに対しても、背後や側面を突くように動くことで効率的にダメージを与えることができる。だが、スキが少ない反面、攻撃のリーチが短いのが弱点だ。敵を一撃で倒せる攻撃力がなく、体力も少ないので、敵集団に単独でとび込むようなことは絶対に避けよう。1回の連続攻撃が終わったあとに、違う方向の敵を順序良く攻撃していけば、敵に包囲されずに攻撃を続けることができる。与えるダメージの低さを、攻撃の速さと手数でカバーするのだ。



↑無双乱舞は両手の剣を振り回すというもの。包囲の突破以外にも、敵有名武将との対決にも使える。

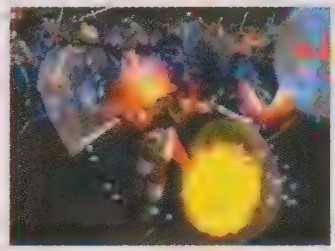
また、彼にはチャージ攻撃とダッシュ攻撃の2種類の気絶攻撃がある。気絶させた敵には浮かせてからのコンビネーション技を狙えるので、これで攻撃力の低さを補うのだ。またチャージ攻撃の4撃目は敵をいったん浮かせてから再び攻撃するというもので、見た目にも華麗で美しい。

そしてカウンター攻撃はすばやい踏み込みで前方の敵をダウンさせる。密集している敵をまとめてなぎ倒すのだ。追いつめられたときにうまく使おう。

↑乱戦状態の場所を見つけて、味方を援護していこう。チームプレイが重要なのだ。

CHECK 1 広範囲攻撃の有効活用

チャージ攻撃の1撃目は、周囲の敵をなぎ払うというもの。背後の敵を攻撃できる数少ない攻撃手段で、敵の包囲を突破するのに有効だ。無双ゲージがないときはこちらを頼ろう。



←弾き飛ばし効果も高く、敵を分散させることができる。

CHECK 2 浮かせ攻撃は正確に

陸遜の浮かせ攻撃は横方向にも攻撃範囲があるため、予想していない場所に狙った敵が浮き上がることがある。コンビネーション技を決めるには、敵を正確に正面でとらえるといい。

←空中に浮いた敵には、通常攻撃か無双乱舞を叩き込もう。

孫尚香
SON-SHOUKOU

出現条件
初期選択可能

武器名
乾坤圏（固有武器）

PROFILE

孫権の妹にして、劉備の正室。女性でありながら武術を好み、その勇猛さは兄の孫策や孫権にも劣らなかった。赤壁の戦いで魏に勝利を収めてから、呉と蜀の関係を保つため、彼女は政略結婚で親子ほど年の離れた劉備のもとへ嫁ぐ。この結婚、実際は劉備暗殺のワナだったのだが、劉備の人柄を見込んだ孫権の母と本人の意向で正式に結婚に至った。ちなみに婚礼の際に彼女は、さまざまな武具を持ち込み、夫の劉備をとても驚かせたという。

DATA

LIFE	200
ATTACK	94
DEFENSE	96
REACH	2

手加減なら無用よ

広範囲攻撃で敵集団をほんろう

孫尚香は、通常攻撃のスピードは速いが、リーチが短く、攻撃力も低めだ。通常攻撃ではとても敵集団へ突撃できたものではない。彼女で有利に戦うコツは、強力なチャージ攻撃を使いこなすことにある。1撃目、3撃目、4撃目がいずれも広い攻撃範囲を誇る。とくに集団戦のときは敵を気絶させたり、弾き飛ばしたりできる3、4撃目を中心に戦おう。また、ダッシュ攻撃も気絶特性を持っており、これからチャージ攻撃につなぐ手もある。

孫尚香の無双乱舞は、コマの様に回転する技だ。チャージ攻撃を使って多くの敵を倒せるので無双ゲージのたまりも速く、攻撃に、緊急回避にと頻繁に活用でき、連続ヒットも可能だ。

ただ、彼女はもっとも体力の少ない武将のひとりであることを念頭に入れておきたい。有名武将の連続攻撃を受けたとき、敵兵に四方から集中攻撃されたときなどは、大幅に体力を奪われる危険があるのだ。

強力なチャージ攻撃と無双乱舞を武器にして、スピードと間合いで敵集団をほんろうしていこう。

↑無双乱舞で弾き飛ばした敵の起き上がりざまにチャージ攻撃。これで敵に包囲されるのを防いでいこう。

↑チャージ攻撃は単体の敵にも使っていこう。そうすることで死角になる背後からの敵にも対応できる。

CHECK 1 強力な馬上攻撃を使おう

孫尚香の馬上攻撃は、両手の乾坤圏を左右同時に投げるというものだ。攻撃範囲がかなり広く、チャージ攻撃の場合には2回連続で投げるため馬上の武将を落とすときに使っていこう。

←馬上から落とすときは、すれ違いざまにしかけよう。

CHECK 2 浮かせ攻撃は1対1の勝負で

2撃目のチャージ攻撃は、他のそれに比べるとかなり攻撃範囲が狭い。集団戦でうっかり使うと周囲の敵から攻撃を受けてしまうので、孤立した有名武将に挑むときだけに使っていこう。

←単独の敵には、空中に浮かせてからの通常攻撃だ。

甘寧 KAN-NEI

この甘寧さまが相手してやるぜ

出現条件
呉の武将で無双モードをクリア

武器名
青龍刀

PROFILE

海賊出身で、呉軍きっての猛者。字は興覇。豪放な性格で兵士たちの信頼も厚く、最強といわれる呉の水軍を率いて活躍した。合肥において、曹操の大軍に彼は精鋭百騎で編成された決死隊による奇襲を敢行。白いガチョウの羽を目印にした彼の部隊は、一騎も失うことなく暴れ回り、敵に大打撃を与えた（合肥の戦い）。この戦果を知った孫権は「曹操に張遼がいるなら、自分には興覇がいる」と、大変喜んだという。

DATA

LIFE	240
ATTACK	98
DEFENSE	88
REACH	4

武器解説 1対1の戦いではほとんど無敵

最初からプレイヤーが使用できる呉のキャラクターといえば、周瑜や陸遜など、攻撃力と体力に不安があるものばかり。これでは呉に武人なしと思われがち。だが、条件を満たすことで、甘寧や太史慈などの武勇に富んだ豪傑も登場するのだ。

さてその甘寧だが、体力は平均よりやや下まわるものの、攻撃力は関羽に劣らない実力の持ち主。武器は刀で、槍に比べればリーチは短いが、通常攻撃のときは半歩ほど前進して斬りかかるので、思ったほど欠点にはならない。さらに攻撃スピードも速く、敵からの反撃を受けにくいのだ。ただ、これは前方に対してのみいえること。彼の攻撃は前方を中心にしているため、当然左右や後方へは無防備になりがちになる。単身で敵集団にとび込むことは、なるべく避けた方がいい。そのため戦法としては、敵兵を少数に分断してひとりずつ確実に倒していくこと。かりに集団戦をよぎなくされた場合は、敵集団の中心めがけてダッシュ攻撃をしよう。彼のダッシュ攻撃は敵を気絶させるので、そこをチャージ攻撃の1撃目で弾き飛ばし、敵を散らしていくのだ。

↑攻撃力が高いので、通常攻撃にも威力がある。一般兵の体力が半分ぐらいのときは1～2撃目で倒せる。

↑ダッシュ攻撃で気絶効果があるのは、甘寧を含めて夏侯淵や黄忠など、そう多くはない。

CHECK 1 敵から包囲されたときの対処法

前方の敵に夢中になって、つい敵集団に包囲されたときは、迷わず無双乱舞だ。しかしこの技が使えなかった場合は、チャージ攻撃の1撃目で前方に活路を見いだし、包囲から逃れよう。

←無双乱舞を使えば、一瞬で敵の包囲網を突破できる。

CHECK 2 浮かせ攻撃からのコンビネーション技

チャージ攻撃の2撃目で行える、甘寧の浮かせ攻撃。出だしのスキが少ないので入りやすく、攻撃後のスキも少ないので、コンビネーション技もとても使いやすい。

←浮かせてから通常攻撃へつなげやすいのも甘寧の特徴。

太史慈
TAISHI-JI

威勢のいいのが現れたな

出現条件
呉の武将で無双モードをクリア

武器名
虎撲・殴狼
(固有武器)

PROFILE

義を重んじ剛に長けた名将で字は子義。かつては別の君主に仕えていたが、孫権の兄・孫策と激しい一騎討ちをくり広げてから、その運命は一変する。孫策に捕らえられた彼だったが、その強さに惚れこんだ孫策が自らの手で彼の縄を切ると、太史慈はその心意気に感激。孫策の誘いを受けた彼は、「敗残兵をまとめて戻ってくる」と言って去っていった。はたして彼は約束どおりに兵を連れて戻り、以後は呉に忠義をつくした。

DATA

LIFE	260
ATTACK	97
DEFENSE	87
REACH	4

武芸解説 弾き飛ばして敵を孤立させよう

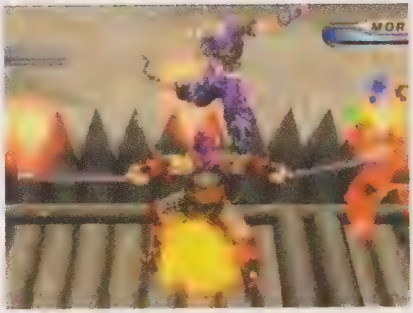
太史慈の大きな特徴は、弾き飛ばし攻撃の多さだ。チャージ、ダッシュ、カウンターなど、あらゆる攻撃で敵を弾き飛ばし、敵を寄せ付けずに戦うことができる。

この効果は、敵有名武将との戦いで最大限に発揮される。乱戦の中から敵有名武将だけを弾き飛ばし、1対1の状況に持ち込むのだ。あとはすばやい通常攻撃を使い、4撃目でさらに遠くへ弾き飛ばす。これをくり返せば、一般兵の邪魔が入ることなく有名武将と戦うことができる。

集団の敵と対峙した場合は、ダッシュ攻撃かチャージ攻撃の1撃目を使おう。これらは攻撃範囲の広い弾き飛ばし攻撃なので、敵をバラバラに蹴散らすことができる。あとは再び敵兵が集まる前に、ひとりずつとどめを刺していけばいいのだ。

ただし、これらの攻撃も全範囲を攻撃できるわけではないことに注意しよう。背後を攻撃できる技がひとつもないので、敵に囲まれてしまった場合はジャンプで逃げるしかない。また、リーチの長い相手も苦手だ。槍を持つ武将と戦うときは、まずガードなどで相手の出方をうかがおう。

↑背後をとられると手も足も出ない。太史慈の防御力は平均以下であることは覚えておこう。



↑関の上などでチャージ攻撃の1撃目を使えば、簡単に敵兵を関から落とすことができる。

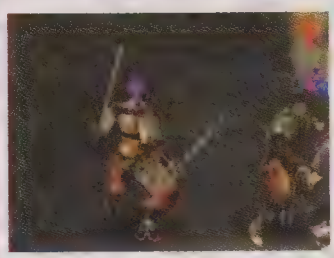
CHECK 1 無双乱舞の使いどころ

太史慈の無双乱舞の威力は全キャラのなかでもっとも威力が高い。さらに敵を浮かせてからなら連続ヒットも可能だ。有名武将に対してはこれ以上ない切り札になるのだ。

←突進力を活かして危機回避のために使う手もある。

CHECK 2 進入拠点での戦いに注意

進入拠点付近で戦うときは、敵を弾き飛ばす方向を考えよう。拠点には自分が入れないエリアがある。倒した敵をここに弾き飛ばしてしまうと、彼らの出すアイテムを回収できないのだ。



←とくに、盾系のアイテムを出す拠点兵長に気をつけよう。

呉に仇なすものどもめ！

呂蒙
RYO-MOU

出現条件
呉の武将で無双モードをクリア

武器名
鳳嘴刀（ほうかくとう）

PROFILE

周瑜と魯粛の亡きあと、呉の支柱となった人物で、字は子明。若い頃は武芸一筋の人物だったが、孫権に「将軍は学問を収め、世事や兵法に通じていなければならない」と諭されると猛勉強を開始する。魯粛を「昔の阿蒙（蒙ちゃん）ではない」と驚かせるほどの成長を見せた。やがて荊州攻略の総指揮につくと陸遜と共謀し、関羽・関平親子を捕らえるのに成功する。ところが、その祝宴の席で関羽の亡霊にとりつかれ、壮絶な死をとげた。

DATA

LIFE	520
ATTACK	92
DEFENSE	96
REACH	9

武芸解説 攻守ともにバランスのとれた猛将

呂蒙の攻撃は、リーチが長く攻撃範囲も広いのが特徴だ。多くの敵兵に囲まれたとしても、通常攻撃やカウンター攻撃でたやすく蹴散らすことができる。

彼は一般兵との戦いには圧倒的な攻撃力を誇る。しかし、ガードの固い有名武将が相手となると少々分が悪い。攻撃が大振りすぎるためスキが大きく、カウンター攻撃の餌食となってしまうことが多いのだ。このような場合は、こちらもガードに徹し相手の攻撃を待とう。カウンター攻撃の範囲は広く、通常攻撃による追い討ちも可能なので便利だ。

↑チャージ攻撃は大ぶりでスキが大きい。通常攻撃で堅実に戦い、チャージ攻撃は必要なときに使おう。

なぎが攻撃の中心となっているが、通常攻撃と無双乱舞には、それぞれ1回だけ突きの攻撃が混じっている。この攻撃は正面の敵にしか命中せず、外してしまうと敵に反撃のチャンスを与えてしまう。とくに有名武将が相手の場合は、敵をしっかり正面にとらえて攻撃しよう。

呂蒙は、個性の強い呉の武将たちの中で、安定した実力を発揮する武将だ。攻撃力、防御力ともにバランスがいいので、常に先陣をきって進軍しよう。

↑呂蒙は、呉でもっともリーチの長い武将だ。長所を活かすため、無理のない程度に複数の敵を相手にしたい。

CHECK 1 範囲の広い浮かせ攻撃

チャージ攻撃の2撃目は、武器を大きく斜めに振りあげるもので、複数の敵を浮かせることができる。地面をバウンドしている敵に、通常攻撃で追い打ちをかけよう。

←ダメージは少ないが、一度に複数の敵を攻撃できる。

CHECK 2 突き攻撃は正確に

呂蒙の通常攻撃と無双乱舞には、それぞれ1回だけ突きの攻撃が混じっている。これを外してしまうと敵に反撃のチャンスを与えてしまうので、敵を必ず正面にとらえておこう。

←刀を持っている敵は、反撃がすばやいので気をつけよう。

よかろう、相手になってやる

孫堅 SON-KEN

出現条件
呉の全武将で無双モードをクリア

武器名
長剣

PROFILE

呉の礎を築いた名将で孫策・孫権の父である。字は文台。孫子の子孫ともいわれる。若い頃は海賊の群れにとび込んで暴れまわったという勇ましさであった。黄巾討伐軍での活躍の後、反董卓連合軍に参加する。董卓が洛陽を焼いて長安に遷都すると真っ先に入城し、焼け落ちた町の修復作業に努めた。その際、洛陽の井戸の中に「伝国の玉璽」を発見すると、自国に持ち帰ってしまう。やがて彼は荊州に出兵するが、敵の計略にかかって戦死する。

DATA

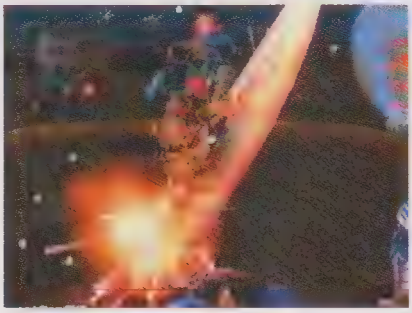
LIFE	250
ATTACK	93
DEFENSE	92
REACH	5

武将解説 高い攻撃力を活かして前進せよ

刀を振りかざして、どんどん前方の敵をうち倒していくパワーあふれる武将。体力、攻撃力、防御力それぞれのバランスがいい、恵まれた武将でもある。彼の特徴としては、敵隊長や有名武将に対して大きな力を発揮することができるという点。通常攻撃のアクションがすべて前方へ向かっていることと、通常攻撃、チャージ攻撃のスピードが速いのでコンビネーション技が使いやすいため、どんな敵でも彼の前方にいるだけで蹴散らされてしまうのだ。

前方の敵に対しては、まさに天下無敵の

↑前方の敵に対しては、誰が来ようと恐ろしくはない。ただ、左右と背後から来る攻撃には弱いのだ。



↑敵に包囲されたら、チャージ攻撃か無双乱舞で突破しよう。長居すると体力を確実に減らされてしまう。

孫堅だが、やはりそれは欠点にもつながる。それは、左右と後方の敵に対して攻撃するすべが、無双乱舞しかないことだ。敵集団に包囲されてしまうと、袋叩きにされかねない。したがって、敵集団へ突入して戦うのはなるべくさけること。もし突入するしかないときは、ダッシュ攻撃で集団の中央の敵を弾き飛ばし、チャージ攻撃の4撃目で周囲の敵を分散させよう。そのあと、散らばった敵をひとりずつ倒していくのだ。このときチャージ攻撃の他に、無双乱舞を使っても効果は高い。

CHECK 1 チャージ攻撃とコンビネーション技

孫堅は気絶攻撃を有効に活用しよう。これを敵隊長以上の武将に決めた後、今度は2撃目で浮かせ、通常攻撃か無双乱舞をすかさず出せば、一瞬で大ダメージを与えられる。

←チャージ攻撃の2撃目、3撃目をうまく使いわけよう。

CHECK 2 チャージ攻撃の4撃目が有効

チャージ攻撃の4撃目は、前方の敵を突いて攻撃するもので、弾き飛ばす力が強い。そこで乱戦の中から目標となる武将だけをこれで弾き飛ばし、孤立させて1対1で戦おう。

←4撃目の攻撃は、敵の目をもあざむくよう。攻撃力も高い。

孫家に弓引きしこと、後悔するがよい

孫権 SUN-KEN

出現条件
呉の全武将で無双モードをクリア

武器名
長剣

PROFILE

字は仲謀。孫堅の次男で、呉の初代皇帝。自ら馬に乗って虎狩りを行うほど勇猛な人物である。この虎狩りは重臣に諫められてもやめることができず、虎狩り用の車を作らせてまで楽しんだという。呉の国最大の危機である赤壁の戦いでは、机を刀で両断することで家臣に決戦の決意を示す。さらに軍師である周瑜の策にしたがい、火計で歴史的な大勝利を収めた。その後は蜀との同盟に成功し、恵まれた人材を使いこなして呉を治めた。

DATA

LIFE	220
ATTACK	92
DEFENSE	90
REACH	5

武器解説 父譲りの猪突猛進タイプ

通常攻撃の4連撃は、すべて前方の敵に対して向けられたもの。父・孫堅のように、前方の敵を倒しながら進んでいくタイプの武将なのだ。しかしここで注意しておきたいのは、孫権の能力値。攻撃力、防御力ともに父より少し低く、体力にいたっては平均以下なのだ。したがって、より弱点をカバーする方法で戦おう。

孫権の弱点はやはり左右、後方からの敵に対処する方法が限られていること。敵の集団に囲まれてしまうと、低い体力がみるみるうちに削られてしまう。もし有名武将に背後から無双乱舞をしかけられたら、体力が一気に減少してしまう。そうならないためにも、敵集団と積極的に戦うことは考えもの。どうしても敵集団と戦う必要がある場合は、無双ゲージが満タンであることを確認してから、集団の中央へダッシュ攻撃をしよう。すると、中央にいた兵が少し弾き飛ばされるので、散らばった敵をひとりずつ倒していくのだ。そして左右、背後の敵が攻撃してきそうなときに、無双乱舞で周囲の敵すべてを蹴散らして、ひとまず戦線離脱するのだ。

↑カウンター攻撃は、突かれた敵がひざをついて倒れる程度。無双ゲージ節約のために使用はひかえよう。

↑前方の敵に対しては、たとえ強力な有名武将であっても、ひるむことなく戦うことができる。

CHECK 1 気絶させて連続攻撃につなぐ

なるべく多用していきたいのが、チャージ攻撃の3撃目。これで気絶させれば、有名武将も動けなくなる。この後、2撃目で浮かせてから通常攻撃や無双乱舞につないで倒そう。

←一般兵は、コンビネーション技で一瞬で倒してしまおう。

CHECK 2 総大将として戦っていく

ステージしだいでは、孫権自身が総大将となって戦うことがある。通常の武将なら、自分以外に総大将の危機も救う必要があるが、彼の場合その心配はいらない。安心して進軍できるのだ。

←親衛隊はわずかにふたり。前進しすぎないようにしよう。

天罰を恐れぬ不届きものめ

張角
CHOU-KAKU

出現条件
？

武器名
長剣

PROFILE

黄巾賊（頭に黄色の布を巻いていたため、この名がついた）の頭領として、漢の世を乱した妖人。南華老仙という人物から「太平要術」という天書三巻を授かり、これをもとに修行を開始する。やがて妖術を身につけると太平教の教祖となった。さらに信者たちを率いて黄巾の乱を起こすも、その年のうちに本人は病死し、反乱自体も、曹操や孫堅らによって数ヶ月で鎮圧される。しかしこの乱をきっかけに、天下はますます乱れるのである。

DATA

LIFE	250
ATTACK	125
DEFENSE	130
REACH	5

張角の武器は長剣である。すばやい連続攻撃が可能なので手数で敵を圧倒できる。4回の通常攻撃はすべてなぎで、進行方向にいる複数の敵に対しては一方的な攻撃が可能だ。4撃目は敵を弾き飛ばすので、必要に応じて3撃目で攻撃を止めよう。

彼は攻撃力、防御力ともに高く、さらに屈強な護衛兵を8人も連れている。張角自身が手を下さなくとも、護衛が自動的に応戦してくれるので、体力が少なくなったときなどは防御に徹して、アイテムの出現を待つといった戦法も使える。後方の敵が苦手という弱点も、護衛兵がカバーしてくれるのだ。

↑護衛兵が戦死してしまうと戦力が低下するので、彼らをサポートするように戦おう。

↑無双乱舞は前方に突進しながら攻撃をくり返すというもの、対有名武将戦で使うといい。

このように護衛兵の存在が強さの源である張角なので、護衛兵と連携をうまくとってプレイすることを心がけたい。護衛兵の消耗を避けるために乱戦を避け、少数の敵を自分と護衛兵で集中攻撃するという戦い方を心がけよう。

なお、「黄巾の乱」では総大将が自分自身であるため、守りを考える必要がない。進軍の障害になるイベントもないので、他のステージより有利に戦うことができる。

CHECK 1 （相手のガードを包囲で崩せ）

有名武将はこちらの攻撃をガードすることが多いが、護衛兵で囲んでしまえば背後から攻撃することができる。こうなれば、どんな武将もたやすく倒すことができるのだ。

←ピンチのときは自分はガードに徹して、見物をするのもいい。

CHECK 2 （敵を弾いて護衛兵で包囲）

チャージ攻撃の4撃目をうまく使えば、特定の敵を乱戦の外に弾き飛ばすことができる。強力な相手はこの攻撃で孤立させ、起き上がる前に護衛兵を使って包囲網を作ってしまおう。

←攻撃自体のダメージも大きいので、かなり使える戦法だ。

袁紹
EN-SHOU

出現条件
?

武器名
長剣

河北の雄、袁紹である

DATA

LIFE	270
ATTACK	125
DEFENSE	125
REACH	5

PROFILE

漢朝の名家出身で、反董卓連合軍の盟主となった武将。字は本初。度量が広そうに見えるが、実は好き嫌いの激しい、優柔不断な性格であったという。反董卓連合が崩壊してからは公孫瓚を滅ぼし、北原一帯を支配し、天下にその名をとどろかせた。しかし、曹操と中原の支配を巡る長期戦に入ると、その度量の狭さが災いして幾度となく好機を逃してしまう。官渡の戦い、倉亭の戦いで曹操に大敗すると、かつての名家も没落を迎えることとなった。

武将解析｜名家の誇りにかけて[illegible]

袁紹は防御力、攻撃力、体力すべてにすぐれた武将だ。武器は剣を使っているので、リーチは槍に劣り、前方の敵を目標にして攻撃するので、左右や後方の敵に対しては、無双乱舞で蹴散らすしか対抗手段はない。そのため敵集団に囲まれると不利な状況におちいるので、なるべく敵集団と戦わない方がいいだろう。

動きの面では弱点ばかりが目につく袁紹だが、実は他の武将ではあまり望めない頼もしいことがある。それは護衛兵で、その数なんと8人。これだけでちょっとした部

⬆前方の敵に対して集中的に攻撃を加える。そのため、コンビネーション技を使えば有名武将も楽勝だ。

⬆親衛隊の強さは、部隊長の強さに比例する。袁紹の親衛隊は強力で頼りになるのだ。

隊だ。したがって、敵の集団にたったひとりで立ち向かわなくてもいいのだ。親衛隊と力をあわせれば、敵部隊とも充分に戦うことができるのだ。ただし、あまり激しい戦闘をすると親衛隊が倒れていくので、なるべく親衛隊の数を減らさずに戦うことが戦場で生き残る最大のコツ。無理に敵の集団へとび込むことはない。

また、袁紹は総大将なので、「官渡(かんと)の戦い」と「虎牢関(ころうかん)の戦い」において、通常の武将と違って総大将の身を案じてなかなか思うように進軍できない、ということはない。

CHECK 1（気絶攻撃からの連続攻撃）

チャージ攻撃の3撃目で気絶させてから、2撃目で浮かせよう。その直後に、通常攻撃や無双乱舞によるコンビネーション技を使おう。これが決まれば、前方の敵はたいてい倒せる。

⬅チャージ技のスピードが速いので、つながりやすいのだ。

CHECK 2（敵を散らせて戦おう）

敵集団に対抗する方法は、まず集団の中央にダッシュ攻撃で突入し、敵兵を蹴散らして、チャージ攻撃か無双乱舞を。すると、敵が散らばるのでそこをひとりずつ叩くのだ。

⬅敵が有名武将の場合は、とくに孤立化させて戦おう。

董卓
TOU-TAKU

出現条件
?

武器名
長剣

PROFILE

漢朝の世を事実上終わらせた、この時代きっての梟雄で字は仲穎。宦官に連れ去られた少帝と陳留王を保護して洛陽入りすると、その武力にものをいわせて恐怖政治をしく。村人の虐殺や宮女への暴行はもちろんのこと、洛陽から長安に強引に遷都する際に街を火の海にするなど、その悪行は数知れず。呂布の武勇と諸侯の乱れによって反董卓連合の攻勢は退けたものの、王允の「連環の計」で暗殺された。民はその死を心から喜んだという。

DATA

LIFE	280
ATTACK	130
DEFENSE	130
REACH	5

血祭りにしてくれるわ

親衛隊に守られながら戦える

董卓はシナリオ「虎牢関の戦い」の一方の総大将。通常の武将なら、どんなに善戦しても総大将の身が気がかりになり、前進するのも状況判断が必要だが、プレイヤーが総大将の場合、その心配は必要なし。ひたすら前進あるのみだ。

彼の特徴は体力、攻撃力、防御力が高いこと。史実でも呂布が仲間に加わる以前から涼州で騎馬を駆り異民族と戦っていただけのことはある。しかも、董卓には8人もの親衛隊がいる。これは袁紹、張角と彼だけの利点でもある。親衛隊の強さは、その部隊長の強さに比例するので、当然彼の親衛隊もなかなかの強さなのだ。

↑背後を親衛隊に守らせて、前方を攻撃。ただ親衛隊の数を減らさないよう努力しよう。

↑敵にまわすとダウン時に体力が回復するのだが、プレイヤーが総大将の場合は、アイテムが必要になる。

また、董卓の攻撃方法は前方の敵を集中的に叩くというもの。たとえ有名武将であっても、彼の通常攻撃、チャージ攻撃による集中攻撃を受ければ大ダメージを受けるだろう。だがそのかわり、左右側面と後方にいる敵に対抗する手段が少ないので、包囲されると苦戦しがち。したがって、董卓は敵の隊長や有名武将と集中して戦い、他の敵兵からの左右、背後からの攻撃は親衛隊に守ってもらおう。

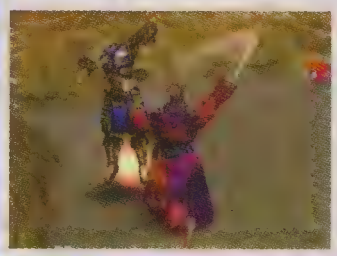
CHECK 1 無双乱舞を使うタイミング

彼の無双乱舞は、ひたすら前方の敵を連続して攻撃するというもの。これを決めれば、有名武将の体力を激減させることができるので、コンビネーション技が不得意ならこれを使おう。

←敵集団に囲まれたときは、これで前方に活路を開くことも。

CHECK 2 浮かせてコンビネーション技

チャージ攻撃の2撃目で敵を浮かせ、そのまま通常攻撃や無双乱舞へ。董卓などの剣を持つキャラクターは浮かせた後の間合いがとりやすいので、この連続攻撃が決まりやすいのだ。



←敵が隊長以上のときに使って、早めに倒してしまおう。

やむをえません、お相手いたしましょう

貂蝉
CHOU-SEN

出現条件
?

武器名
麗玉錘

PROFILE

春秋の西施や前漢の王昭君、唐の楊貴妃と並び称される絶世の美女。元は市場で売られていた身だが、司徒・王允に引き取られ、実の娘のように育てられてきた。董卓と呂布を仲違いさせる「連環の計」を王允が画策すると、それを成功させるため彼女はすすんで董卓の愛妾となり、表向きは董卓に従う一方、裏で呂布を巧みに誘惑した。この誘惑にかかった呂布は、董卓を斬殺する。その後、彼女は呂布の側室となっている。

DATA

LIFE	140
ATTACK	120
DEFENSE	140
REACH	3

貂蝉 スキの少ない攻撃でかく乱に活躍する

貂蝉は踊りの名手であり、運動能力は高いと思われる。ゲームでも能力値は高く、攻撃動作もすばやい。特筆すべきなのは防御力の高さで、少々の攻撃は苦にしない。

彼女の攻撃は、両手に持った武器だけではなく、脚からもくり出される。体躯の小ささゆえにリーチは短いが、後方を取られた敵にもキックで対応することができる。そのすばやさを活かして、手数で相手を圧倒していこう。敵部隊の隊長クラスが相手でも、何回も攻撃し続ければ倒すことができるだろう。

⬆防御力が高いので、敵の攻撃を受けても体力の減りは少なく、よろめくこともそうはない。

⬆体力のない貂蝉にとって、ガードは重要なテクニックだ。カウンター攻撃で敵を気絶させよう。

体力はかなり低く、有名武将が相手だと一瞬の油断が致命傷になってしまう。彼女の防御力は他の武将など及びもしないほど高いのだが、それでも少ない体力を完全にカバーできるものではない。危険を感じたら無双乱舞やジャンプを使って逃げに徹しよう。

貂蝉で戦うなら、かく乱戦法が有効だ。乱戦の中にとび込んで、敵をチャージ攻撃などで気絶させよう。その直後に敵から距離をとり、気絶した敵への攻撃は味方部隊や護衛兵に任せてしまうのだ。

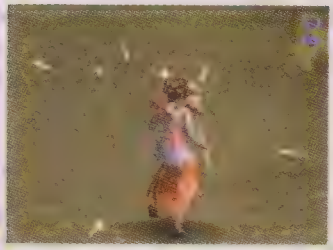
CHECK 1 気絶効果のあるダッシュ攻撃

ダッシュ攻撃は、地面に手をつき前転するというもので、当たった敵兵を気絶させることができる。敵陣に斬り込むときはまずこれを使い、周囲の安全を確保してから攻撃を行おう。

⬅敵に当てるには少しコツがいるので、練習が必要だ。

CHECK 2 無双乱舞はかく乱戦の最後に

貂蝉の無双乱舞は持続時間が短いが、敵を気絶させ、連続ヒットさせることも可能だ。この性質を利用して、敵陣から逃げるときのかく乱の仕上げとして使うといいだろう。



⬅戦いの前には、無双ゲージを満タンまでためておこう。

呂布

RYO-FU

出現条件

?

武器名

方天画戟

PROFILE

三国志最強とうたわれた武将で字は奉先。虎牢関の戦いでは、劉備・関羽・張飛といった3人の猛者と同時に戦い、互角以上の勝負を演じた。最初は養父の丁原に仕えていたが、董卓が彼に与えた赤兎馬に目がくらみ、丁原を斬って董卓側につく。だが、王允の「連環の計」にかかると今度は貂蝉を得るため董卓をも斬り捨てた。その後幾多の武功と裏切りを重ね続けるが、最期は自ら部下の裏切りに遭い、曹操に処刑されてしまう。

DATA

LIFE	300
ATTACK	160
DEFENSE	160
REACH	10

虫けらどもに何ができる

体力、攻撃力、防御力、リーチすべてを兼ね備えた最強の武将、それが呂布だ。通常攻撃はなぎ、なぎ、突き、振り回しの順にくり出され、一般兵なら通常攻撃をひととおりくり返すだけで倒すことができる。

敵兵に囲まれたとしても、その防御力のおかげでわずかなダメージしか受けない。敵の攻撃は気にせず、そのまま通常攻撃で蹴散らせばいい。減った体力も、たまに出るアイテムで回復するだけで充分だ。

彼の弱点をあえて挙げるとすれば、攻撃のスキが大きいことだ。すばやい攻撃を得意とする有名武将が相手の場合は、護衛兵などを使って相手の背後をとろう。

↑黄巾兵なら1撃目、卒伯でも通常攻撃をすべて命中させればたいてい倒すことができる。

↑チャージ攻撃からのコンビネーション技も使えるが、通常攻撃のほうがてっとり早く一般兵を倒せる。

無双乱舞は、方天画戟を振り回しつつ突進するというものだ。周囲の敵をなぎ払うのにも使えるが、それは通常攻撃にまかせて、敵有名武将への攻撃に使おう。通常攻撃の範囲の広さから、無双ゲージのたまりは早い。積極的に使って、敵の体力をどんどん減らしていくのだ。

呂布はその圧倒的なパワーで不利な局面を跳ね返すことができる。敵兵を片っ端から蹴散らし、敵大将めざして戦おう。

CHECK 1 呂布直属の最強の護衛兵

呂布をとりまく護衛兵たちは6人。いずれも隊長クラスの強さで、集団戦においての大きな武器となる。敵陣に突撃するときも、彼らとは距離を離さないようにしよう。

←馬に乗っているときは、こまめに停止しよう。

CHECK 2 馬の突撃力で敵を跳ね飛ばせ

馬に乗ったときの突撃力は、武将の攻撃力に比例する。最強の攻撃力を持つ呂布が馬に乗れば、親衛隊などの強力な敵兵にもほぼ止められることなく、敵陣を蹴散らすことができるのだ。

←敵兵の集団だろうが、平地と同じように進むことができる。

武将名鑑

ゲームに登場する有名武将をここで総ざらい。武将の名前や所属する勢力、登場するステージまで紹介していく。趙雲などのプレイヤーが操作可能なキャラも、1有名武将として登場するので、余さずここで紹介する。

	名前	読みがな	コメント	登場ステージ
ア	于禁	うきん	曹操に仕えた武将。ほとんどの戦いに参戦し、手柄を立てて曹操の深い信頼を得た。	官渡、長坂、赤壁、合肥、五丈原
	袁煕	えんき	袁紹の次男。兄と弟の後継者争いに巻き込まれる。袁尚をかくまうが公孫康に斬られた。	官渡
	袁尚	えんしょう	袁紹の三男。袁譚との後継者争いで、袁譚と手を組んだ曹操に追われ、斬られる。	官渡
	袁紹	えんしょう	後漢の名家出身の武将。公孫瓚を滅ぼし、北原一帯を支配下に置くことに成功する。	虎牢関、官渡
	袁譚	えんたん	袁紹の長男だったが、袁紹の死後、三男袁尚との後継者争いに敗れて曹操に降伏する。	官渡
	王方	おうほう	董卓の配下の武将。董卓が死亡すると長安を攻撃し、そこで略奪の限りを尽くした。	虎牢関
カ	何儀	かぎ	黄巾賊の残党。張角死亡後も数万の軍勢を擁していたが、曹操に敗北、戦没する。	黄巾
	賈詡	かく	李傕、張繍に仕えるが、官渡の戦いからは曹操についた。臨機応変に策を講じた名軍師。	虎牢関、官渡、赤壁、合肥
	郭汜	かくし	董卓配下の武将。董卓の死後は李傕たちと長安に攻め入って権力を握る。	虎牢関
	楽進	がくしん	魏軍の将軍。反董卓連合軍以降、曹操の関わる戦いにすべて参加したという歴戦の名将。	官渡、長坂、赤壁、合肥、五丈原
	夏侯淵	かこうえん	反董卓連合軍に参加以降、夏侯惇ともども曹操の右腕として重んじられた魏の武将。	黄巾、虎牢関、官渡、長坂、赤壁、合肥、五丈原
	夏侯恩	かこうおん	早くから曹操に仕えた魏の武将。曹操から青釭の剣を授かった人物。	長坂
	夏侯惇	かこうとん	曹操の右腕として活躍した魏の将軍。敵に左目を射られたときもひるむことはなかった。	黄巾、虎牢関、官渡、長坂、赤壁、合肥、五丈原
	何進	かしん	霊帝の何皇后の異母兄。黄巾の乱で大将軍に任命されるが、平定後に宦官に謀殺された。	黄巾
	華雄	かゆう	董卓の配下武将。反董卓連合を討つために出陣。数々の敵将たちを斬って活躍した。	虎牢関
	関羽	かんう	劉備と桃園で義兄弟の契りを結んだ蜀の武将。曹操にもその武勇を評価された。	黄巾、虎牢関、官渡、長坂、夷陵、五丈原
	管亥	かんがい	黄巾賊の残党。黄巾賊数万を率いて北海を攻めるが、救援を頼まれた劉備軍に斬られる。	黄巾
	関興	かんこう	蜀の武将で関羽の次男。劉備の呉討伐では、義兄弟の契りを結んだ張苞と共に活躍した。	夷陵、五丈原
	関索	かんさく	蜀の武将で関羽の三男。諸葛亮の南方遠征時に多くの武将を蜀に帰順させた。	夷陵、五丈原

名前	読みがな	プロフィール	登場ステージ
韓荀	かんじゅん	袁紹に仕えていた武将。官渡の戦いの際には、遊撃部隊として戦いに派遣される。	官渡
韓当	かんとう	程普・黄蓋と共に孫家三代に仕えた呉の武将。孫堅や孫権に信頼され様々な戦いで奮戦。	黄巾、虎牢関、赤壁、合肥、夷陵
甘寧	かんねい	孫権配下の武将。呉の水軍を操り、「水軍と言えば甘寧」とまでいわれた人物。	赤壁、合肥、夷陵
関平	かんぺい	蜀の武将で関羽の養子。関羽や劉封と共に長坂の戦いや赤壁の戦いで活躍する。	長坂、夷陵、五丈原
韓猛	かんもう	袁紹軍の武将。曹操との戦いにおいて、兵糧輸送を担当していたが、徐晃らに奪われる。	官渡
顔良	がんりょう	文醜と双璧をなす袁紹配下の猛将。白馬では先鋒として曹操軍と戦い、徐晃を圧倒した。	虎牢関、官渡
魏延	ぎえん	蜀の武将。反骨（反乱を起こす）の相があるといわれ、諸葛亮に嫌われた。	夷陵、五丈原
魏続	ぎぞく	呂布配下にあった武将。呂布に従って戦うが、曹操との戦いで呂布を捕らえて降伏する。	官渡
牛輔	ぎゅうほ	董卓の女婿。董卓の死後は仇討ちのために長安に攻め込むが呂布に大敗し、逃走する。	虎牢関
姜維	きょうい	後期の蜀を代表する武将。趙雲を負かした武力と諸葛亮と互角に渡りあう知略を持つ。	五丈原
許褚	きょちょ	曹操に仕えた猛将。力は虎のように強いが、ボーッとしていたため「虎痴」と呼ばれた。	官渡、長坂、赤壁、合肥、五丈原
厳顔	げんがん	元は劉璋の配下武将だったが、張飛に生け捕りにされて降伏、そのまま劉備に仕える。	夷陵、五丈原
厳政	げんせい	黄巾賊で張宝の部下にあたるが、敗戦を悟って張宝を斬ると朱儁に投降した。	黄巾
黄蓋	こうがい	三代にわたって仕えた呉の老将。赤壁の戦いで魏軍に大打撃を与えた。	黄巾、虎牢関、赤壁、合肥、夷陵
黄権	こうけん	蜀の武将だったが、劉備が大敗して取り残され、退却もできなかったため魏に降る。	夷陵
高順	こうじゅん	呂布の配下にあった武将で、清廉潔白な人柄で知られる人物。	虎牢関
高昇	こうしょう	黄巾賊の一員で、張宝の副将を務めた。黄巾の乱で劉備軍と戦うが、張飛に斬られた。	黄巾
公孫瓚	こうそんさん	北平太守。反董卓連合に参加後に袁紹とともに冀州を狙うが裏切られ、弟を殺された。	虎牢関
黄忠	こうちゅう	「老黄忠（老いてますます盛んな人）」という言葉の元になった蜀の老将軍。	夷陵、五丈原
皇甫嵩	こうほすう	後漢の将軍。黄巾討伐で功績をあげるが、宦官からの賄賂要求を拒否したため罷免される。	黄巾
高覧	こうらん	袁紹に仕えた武将だが、作戦失敗を味方に讒言されて、張郃を誘って曹操に降る。	官渡
胡軫	こしん	董卓側の派遣軍司令官。反董卓連合軍を迎え撃つが、孫堅配下の程普に討たれる。	虎牢関
呉蘭	ごらん	元は劉璋の部下。しかし劉備軍に降伏し、重用されたため劉備の武将として働いた。	夷陵、五丈原
司馬懿	しばい	諸葛亮のライバルというべき魏の軍師。北伐では諸葛亮を相手に蜀軍を退け続けた。	五丈原
沙摩柯	しゃまか	蜀軍に加わった蛮族の王。関羽の仇討ち合戦では、病の身ながらも甘寧を討ち取った。	夷陵
周倉	しゅうそう	元黄巾賊。山賊をしていたが、黄巾の乱のときに出会った関羽に頼み込んで部下となる。	長坂、夷陵、五丈原

サ

名前	読みがな	プロフィール	登場ステージ
周泰	しゅうたい	孫策・孫権に仕えた呉の武将。異民族討伐では孫権の危機には身を呈して孫権を守った。	赤壁、合肥、夷陵
周瑜	しゅうゆ	孫策・孫権の右腕として動いた呉の武将。赤壁の戦いで魏軍八十万を三万で負かした。	赤壁、合肥、夷陵
朱桓	しゅかん	孫権に仕えた呉の武将。数万で襲ってきた魏軍に対し、五千騎だけで大勝を収めた。	赤壁、合肥、夷陵
朱然	しゅぜん	呉の将軍。荊州攻略時に敗走中の関羽を潘璋らと協力して、生け捕りに成功する。	赤壁、合肥、夷陵
朱儁	しゅしゅん	後漢の武将。黄巾の乱での功績が認められて出世。劉備や曹操の活躍を上奏した。	黄巾
淳于瓊	じゅんうけい	袁紹配下の武将。官渡の戦いで曹操の奇襲攻撃に対応できず捕らえられる。	官渡
荀諶	じゅんしん	袁紹配下の謀臣。公孫瓚の冀州攻撃時には、冀州の太守に袁紹を頼って降るよう説得した。	官渡
荀攸	じゅんゆう	荀彧の甥で、荀彧同様に曹操に仕えた。常に曹操に適切な助言を与えた名軍師。	官渡、赤壁、合肥
鐘会	しょうかい	魏の武将で、魏の権力を握っていた司馬昭の絶大な信頼を受けた。	五丈原
蔣欽	しょうきん	孫策の代から呉に仕えていた古株の武将。多くの戦さに参戦し、何度も呉を勝利へ導いた。	赤壁、合肥、夷陵
徐栄	じょえい	董卓の部下。長安へ遷都途中の董卓軍を襲撃してきた曹操軍を打ち破った。	虎牢関
諸葛亮	しょかつりょう	蜀の名軍師。圧倒的に不利な立場にあった劉備を大きく飛躍させた立役者。	長坂、夷陵、五丈原
徐晃	じょこう	元は楊奉の部下だが、曹操に帰順して魏の武将となった。大斧の使い手。	官渡、長坂、赤壁、合肥、五丈原
徐盛	じょせい	主に孫権に仕えた呉の武将。敵軍の攻撃を食い止めた功績が認められ、主要地位につく。	赤壁、合肥、夷陵
鄒靖	すうせい	後漢の校尉。黄巾の乱で義勇兵を引き連れた劉備を指揮下に入れ、乱の平定に向かった。	黄巾
宋憲	そうけん	元は呂布の配下武将。魏続と共に呂布を裏切り、縛り上げて曹操に差し出した。	官渡
曹洪	そうこう	魏の将軍で、曹操の従弟。董卓を追撃中に伏兵を受けた曹操を助け出した。	黄巾、虎牢関、官渡、長坂、赤壁、合肥、五丈原
曹彰	そうしょう	曹操の三男。猛獣と格闘するほどの激しい気性の持ち主で、弓術と馬術に優れていた。	長坂、赤壁、合肥、五丈原
曹仁	そうじん	魏の将軍で、曹操の従弟。武芸百般に通じ、曹操にもその才能を高く買われていた。	黄巾、虎牢関、官渡、長坂、赤壁、合肥、五丈原
曹操	そうそう	「治世の能臣、乱世の奸雄」と評された魏の君主。一代で大陸の半分を手中に収めた。	黄巾、虎牢関、官渡、長坂、赤壁、合肥、五丈原
曹丕	そうひ	曹操の次男。魏王を継ぐと後漢の献帝から禅譲を受け文帝として即位、魏王朝を開いた。	長坂、赤壁、合肥、五丈原
沮授	そじゅ	袁紹配下の軍師。官渡の戦いで捕虜となり、曹操に投降を勧められるが、拒んで斬られた。	官渡
孫乾	そんけん	蜀の武将。陶謙の推薦を受けて劉備の配下に入る。放浪時代の頃から劉備を支えた。	長坂
孫堅	そんけん	高名な兵法学者・孫子の血筋と呼ばれる人物で、呉の礎を築いた。	黄巾、虎牢関
孫権	そんけん	孫堅の次男で、呉の三代目君主。赤壁の戦いでは大勢力の魏軍を相手に大勝利を収める。	赤壁、合肥、夷陵
孫尚香	そんしょうこう	孫権の妹で劉備の正室。女性ながら武術を好み、その豪勇さは兄たちにも劣らなかった。	合肥、夷陵

名前	読みがな	プロフィール	登場ステージ
太史慈	たいしじ	孫策と孫権に仕えた呉の武将。孫策に仕える以前に、彼と互角の死闘を演じた。	赤壁、合肥、夷陵
趙雲	ちょううん	劉備・劉禅、二代に渡って蜀に仕えた武将。劉備に「全身これ肝なり」と称された。	長坂、夷陵、五丈原
張角	ちょうかく	太平道の教祖で、黄巾賊（頭に黄色の布を巻いたのでこの名がついた）の頭領。	黄巾
張郃	ちょうこう	元は袁紹の武将だったが、曹操に降る。その後は魏の将軍として活躍した。	虎牢関、官渡、長坂、赤壁、合肥、五丈原
張済	ちょうさい	董卓配下の武将。董卓が殺されると復讐のために長安を襲撃する。	虎牢関
趙岑	ちょうしん	董卓軍所属で、華雄の配下にあった武将。主に汜水関の守備についていた。	虎牢関
貂蝉	ちょうせん	唐の楊貴妃と並び称される絶世の美女。「連環の計」を用いて呂布に董卓を倒させた。	虎牢関
張超	ちょうちょう	打倒董卓を訴える曹操の呼びかけに応じて、連合軍に参加した諸侯のひとり。	黄巾
張飛	ちょうひ	関羽と共に劉備と桃園で義兄弟の契りを結んだ蜀の猛将。関羽も一目置く武芸の持ち主。	黄巾、虎牢関、官渡、長坂、夷陵、五丈原
張宝	ちょうほう	黄巾賊で地公将軍を名乗る。兄の張角や弟の張梁と共に蜂起し、官軍と戦った。	黄巾
張苞	ちょうほう	張飛の長男。関興と助け合いながら様々な戦果を上げ、蜀の次世代を担う。	夷陵、五丈原
張曼成	ちょうまんせい	黄巾賊の指導者のひとり。南陽の太守を殺した。	黄巾
張梁	ちょうりょう	人公将軍を名乗り、黄巾賊として蜂起した張兄弟の末弟。張宝と共に朱儁軍と戦う。	黄巾
張遼	ちょうりょう	魏の武将で、歴戦の猛者。呉の子供は張遼の名前を聞いただけで泣きやんだという。	虎牢関、官渡、長坂、赤壁、合肥、五丈原
陳到	ちんとう	蜀の武将。早くから劉備に従い、名声・官位共に趙雲に次ぐ人物とされた。	長坂
程昱	ていいく	荀彧の推挙を受けて曹操に仕えた軍師。倉亭の戦いでは「十面埋伏の計」で袁紹を破る。	官渡、赤壁、合肥
程遠志	ていえんし	黄巾賊の武将。張角の部下として五万の賊を率いて劉備の故郷に攻め込む。	黄巾
程普	ていふ	鉄脊蛇矛を自在に操る呉の武将。玉璽を得た孫堅に帝位につくよう勧めた人物。	黄巾、虎牢関、赤壁、合肥、夷陵
丁奉	ていほう	孫権の時代から、孫亮、孫休、孫皓と四代に渡って仕えた名将。	赤壁、合肥、夷陵
典韋	てんい	魏の武将。曹操が寝込みを襲われた際に策にかかるが、曹操を守るために奮戦した。	官渡、長坂、赤壁、合肥、五丈原
鄧艾	とうがい	魏の後期に活躍した武将。劉禅を降伏させ、蜀を滅亡させた功労者。	五丈原
董襲	とうしゅう	呉の武将。孫策が手を焼いていた賊の厳白虎を討った働きで信頼を得た。	赤壁、合肥
董卓	とうたく	後漢の武闘派勢力を率いた人物。権力争いに乗じて帝を擁すると悪逆の限りを尽くした。	虎牢関
鄧茂	とうも	黄巾賊の一人。黄巾賊討伐に挙兵してきた劉備軍と戦うものの、関羽に倒される。	黄巾
裴元紹	はいげんしょう	黄巾賊の残党。張角の死後は山賊をやっていたが、趙雲の馬を奪おうとして討たれる。	黄巾
波才	はさい	黄巾賊の一員。潁川の戦いで朱儁を破り、皇甫嵩を包囲するなど、官軍を苦しめた人物。	黄巾

名前	読みかな		登場ステージ
ハ			
馬岱	ばたい	劉備に仕えた馬超の従弟。馬超の父・馬騰が曹操に殺された後に、共に劉備に降る。	夷陵、五丈原
馬超	ばちょう	立派な風貌で白銀の鎧を身につけていたことから「錦馬超」とあだ名された蜀の武将。	夷陵、五丈原
潘璋	はんしょう	孫権に仕えた武将。粗暴な性格だったが戦場での働きで出世し、右将軍まで上りつめた。	赤壁、合肥、夷陵
樊稠	はんちゅう	董卓の部下。董卓の死後は李傕たちと共に長安に攻め込み、献帝を擁立する。	虎牢関
糜竺	びじく	陶謙の配下にあったが、彼の死後は劉備に仕えた蜀の武将。誠実さで劉備の信頼を得た。	長坂
糜芳	びほう	劉備の配下武将。兄・糜竺と共に劉備に仕えるが、関羽との仲違いで呉に寝返る。	長坂
文醜	ぶんしゅう	顔良と共に袁紹に仕えた将軍。公孫瓚との戦いで公孫瓚をあと一歩の所まで追いつめる。	虎牢関、官渡
龐徳	ほうとく	白い馬に乗っていたため、「白馬将軍」と呼ばれ恐れられた魏の武将。	合肥、五丈原
ラ			
雷銅	らいどう	劉璋に仕えていたが、劉備軍の攻撃に遭い降伏、蜀武将のひとりとなる。	夷陵、五丈原
李傕	りかく	董卓配下の武将。董卓が呂布に斬られると長安を陥落させ、朝廷政治を意のままにする。	虎牢関
陸遜	りくそん	孫権に仕え、軍事面や外交面などで呉を支えた武将。関羽を捕らえるのにも貢献した。	赤壁、合肥、夷陵
李儒	りじゅ	董卓の軍師。弘農王と何太后を殺害した。貂蝉の策で呂布が董卓を倒すと彼も斬られた。	虎牢関
李典	りてん	反董卓連合軍以降、ずっと曹操に仕えてきた魏の古参武将。堅実な働きで魏を支えた。	官渡、長坂、赤壁、合肥、五丈原
李蒙	りもう	董卓の配下武将。董卓の亡き後は、李傕らと共に長安で殺戮と略奪をくり返す。	虎牢関
劉延	りゅうえん	魏の武将。劉備の元へ向かう関羽を出迎え、黄河の渡しを誰が守っているかを教えた人物。	官渡
劉焉	りゅうえん	漢の王族の末裔。後漢の霊帝の時代に益州牧となり、当時は乱れていた益州を平定した。	黄巾
劉琦	りゅうき	劉表の長男だったが、後継者争いに巻き込まれ、継母・蔡夫人に命を狙われる。	長坂
劉備	りゅうび	漢王朝復興を願い、遂に蜀漢を興した英雄。人を引きつけて離さない魅力に溢れていた。	黄巾、虎牢関、官渡、長坂、夷陵、五丈原
劉封	りゅうほう	蜀の武将。養父の劉備に従って戦うが、窮地の関羽を見殺しにしたために自害させられた。	長坂
呂威璜	りょいこう	袁紹配下の武将。官渡の戦いで夜襲の際に酔いつぶれて寝ていたという失態を犯す。	官渡
廖化	りょうか	元は黄巾賊の一員だったが、荊州で劉備に投降し、関羽の配下となった蜀の武将。	長坂
凌統	りょうとう	豪胆で命知らずな性格の呉の武将。黄祖討伐や赤壁の戦いで獅子奮迅の活躍をした。	赤壁、合肥、夷陵
呂布	りょふ	三国志最強の武将。董卓・劉備など数々の君主や盟友に対して裏切り行為をした。	虎牢関
呂蒙	りょもう	孫策・孫権の配下にあり、周瑜亡き後の呉を支えた。陸遜と共謀して関羽を捕らえた。	赤壁、合肥、夷陵
盧植	ろしょく	後漢の儒学者で、劉備と公孫瓚の学問の師にあたる。黄巾の乱で張角軍と戦う。	黄巾

THE SECOND

COMBAT & STRATEGY

第2章　武術＆戦略テクニック

戦場で的確に行動するために。応用範囲の広いテクニックの数々を伝授しよう。完璧に身につけてほしい。

魏

■魏（220－265）
正式な魏王朝の発足は曹操の子・曹丕が漢の献帝の禅譲を受けてからである。司馬懿の子孫に国を奪われた。

武術指南 COMBAT

戦場で生き残るために必要な技術は「いかにして敵を倒すか」の一点のみ。
武術の基本を押さえておけば、どんな強敵だろうと恐れることはない。

通常攻撃

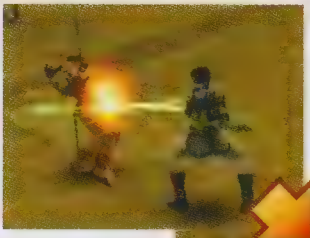
□ボタン

通常攻撃は、戦闘においてもっとも基本となる攻撃だ。敵に与えるダメージは少ないものの、手数でそれをカバーすることができる。スキが少なく、どんな状況でも使えるのが最大の強みだ。まずは通常攻撃の特徴と使い方をマスターしよう。

➡敵兵と遭遇した場合は、まず通常攻撃で様子を見て、戦いに積極的か消極的かをみきわめよう。

1 連続攻撃

通常攻撃は、□ボタンを連打することによって4回まで続けて攻撃がくり出される。敵に連続して攻撃が当たるため、攻撃力の低さを手数でカバーすることができるのだ。



⬅攻撃を受けた敵は後ずさってしまうが、それを追うように前進しながら連続して攻撃をくり出すのだ。相手が態勢を整える前に倒してしまおう。一般兵が相手なら、これをくり返すだけでもそれなりに戦える。

この攻撃は、1回ずつ攻撃範囲などの効果が変化し、後半の攻撃ほど敵に大ダメージを与えることができる。また、4撃目の攻撃には敵を弾き飛ばしたりダウンさせたりする効果がある。ただし、4撃目を放ったあとは姿勢が崩れてしまい、相手にスキを見せることになるので注意しよう。

2 攻撃動作とその範囲

通常攻撃には、大きくわけて以下の4通りの攻撃方法がある。それぞれ特徴があるので、状況によって使いわけたい。

なお、各武将には、得意な攻撃動作がある程度決まっている。それをみきわめれば、その武将が得意な戦法がわかるのだ。

振り

頭上や足元から、縦方向に武器を振る攻撃だ。正面の敵しか攻撃できないが、頭上や足元の敵を攻撃できるのが最大のポイント。馬上の敵や高低差のある地形で、その本領を発揮する。

突き

前方に向かって武器を突き出す。攻撃範囲が最も狭く、横や後ろの敵に無防備となってしまう。真正面の敵しか攻撃できない欠点があるが、状況によってはそれが利点となることもある。

なぎ

横方向に武器を振る攻撃。前方の複数の敵を攻撃できるのが特徴で、武将によっては横方向の敵にも対応できる。横方向に強い反面、馬上の敵や高低差のある地形では当たりにくい。

振り回し

武器で自分の周囲の敵を一閃する。この攻撃を行える武将は少ないが、後方の敵を攻撃でき、もっとも使いやすい攻撃だ。ただし、なぎと同じく馬上の敵には効果が薄い。

奥義 スキを少なくするために

通常攻撃を最後まで連続してくり出すと、攻撃力が上がるが敵兵はダウンしてしまう。そこで、通常攻撃を2撃目や3撃目で止め、少し後に1撃目から攻撃をくり返そう。弱い攻撃の手数を増やすことによって、集中的に攻撃できるのだ。

←リーチの短い武将は、攻撃がすばやい場合が多いので、この戦法が使いやすい。

チャージ攻撃

△ボタン

チャージ攻撃は、攻撃が出るまでに少し時間がかかるのでスキが大きい。しかし、その威力は通常攻撃よりも大きく、敵を行動不能にさせるなどの特殊効果がある。また、通常攻撃の途中に出すことによって、その効果を変化させることができるのだ。

➡□ボタンを連打する途中で、タイミングよく△ボタンを押そう。うまく使いわけるためには練習が必要だ。

1 チャージ攻撃の特性

チャージ攻撃には以下の4つの特徴があり、くり出すタイミングによってそれらの効果を選ぶことができる。

なお、チャージ攻撃にも通常攻撃と同じように攻撃範囲がある。範囲の広いチャージ攻撃は強力なものといえる。

1撃目 広範囲攻撃 △

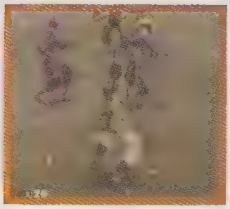
チャージ攻撃を単独で使うと、広範囲攻撃になる。通常攻撃よりも広い範囲の敵を攻撃でき、敵をダウンさせる特徴を持つ。威力も通常攻撃に比べると、2倍近くに上昇している。

2撃目 浮かせ攻撃 □△

通常攻撃の1撃目の後に出せるチャージ攻撃。攻撃した相手を空中高く浮き上がらせることができる。空中の敵には、さらに攻撃を当てることで一度に大量の体力を奪うことが可能なのだ。

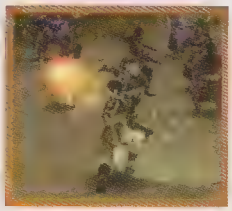
3撃目 気絶攻撃 □□△

3撃目のチャージ攻撃は、敵を気絶状態にできる。気絶している敵は、しばらくの間行動できなくなるのだ。自分が気絶したときは、ボタンを連打することで早く回復することができる。



4撃目 弾き飛ばし □□□△

最後のチャージ攻撃はかなりの攻撃力を持ち、当たった敵を遠くへ弾き飛ばす効果を持つ。弾き飛ばされた敵は、他の敵を巻き込んで倒れるので、多くの敵にダメージを与えられるのだ。



2 コンビネーション技について

コンビネーション技とは、通常攻撃とチャージ攻撃など、本来は別々の攻撃を組み合わせて、ひとつの連続攻撃にするというテクニックだ。これを使えば、ひとりの敵に何撃もの攻撃を加えることで、大ダメージを与えることができる。8連続ヒット以上で一般兵でもアイテムを出す。

コンビネーション技は浮かせ攻撃などから行うとやりやすい。このときに通常攻撃は4撃目まではいれず、2撃目や3撃目でいったん攻撃をやめ、敵が地面にバウンドしたところですかさず通常攻撃を入れるとさらに連続ヒットがつながる。この技は基本的に誰でもできるが、キャラによってはジャンプ攻撃やチャージ攻撃までも入れないといけない高等テクニックだ。

←まずは、チャージ攻撃の3撃目で相手を気絶させ、最適な間合いに移動する。

↑続いてチャージ攻撃の2撃目で相手を空中に浮かせる。気絶中の敵はあまり高く浮かないことに注意しよう。

←地面に落ちる敵をさらに通常攻撃で追い撃ちする。高く浮かない敵には、攻撃スピードの速い武将しかコンビネーション技に組み込めない。5撃以上のコンビネーション技が決まると、攻撃が命中した回数が画面に表示されるのだ。

3 地形を利用したコンビネーション技

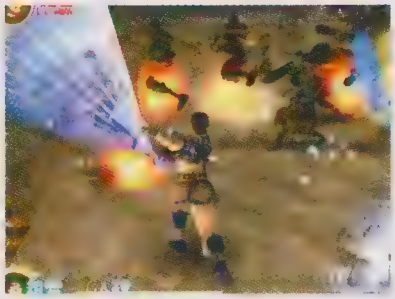
↑直角に曲がった壁などを利用するとやりやすい。

崖や建築物の壁面に敵を追いつめると、通常ならつながらないようなコンビネーション技を決めることが可能だ。これは、壁で敵の後退が止まるため、相手に密着した状態で攻撃を続けることができるためだ。うまくいけば、かなりの数の攻撃をつなげ大ダメージを与えることもできる。

「肉まん」や「弓矢」を兵卒などから入手したいときや体力の大きい有名武将との戦いで活躍するテクニックだ。

無双乱舞

ボタン



➡たいていの無双乱舞は、最後に周囲の敵をなぎ払う攻撃を放つ。

無双乱舞とは、無双ゲージが満タンのときにだけ使える強力な攻撃だ。無双ゲージは、敵に攻撃が当たった場合や、逆に敵の攻撃を受けてしまった場合にたまっていく。

無双乱舞は他のアクションの途中でも使え、その後に何回もの攻撃がくり出される。強力な敵への攻撃や、周囲を敵に囲まれた状況の突破など、攻防両方に使えるのだ。

1 無双ゲージの消費量

無双乱舞を使う際、○ボタンを押しっぱなしにすると、無双ゲージが空になるまで攻撃を続ける。しかし、ボタンを1回押す方法だと、攻撃時間が短くなる代わりに無双ゲージの消費を節約することができるのだ。状況に応じて使いわけよう。

⬅体力ゲージが赤くなると、無双ゲージは時間とともに自動的にたまっていく。一発逆転のチャンスだ。

2 通常攻撃のキャンセル

無双乱舞は、通常攻撃やチャージ攻撃の途中に出すことも可能だ。この場合、通常攻撃などの動作は瞬時に中止され、無双乱舞の攻撃が始まる。この特性を利用することで、各種攻撃のスキを打ち消すことが可能だ。これは、キャンセルと呼ばれる特殊なテクニックである。

キャンセルを利用すれば、コンビネーション技に無双乱舞をつなげることができる。とくに、スキの大きい通常攻撃の4撃目をキャンセルすれば、相手の体力を一気に奪えるのだ。有名武将といえども、無双乱舞を組み込んだコンビネーション技を受ければ、ただではすまない。

⬅チャージ攻撃をキャンセルする手も有効だ。無双乱舞の特性にもよるが、10撃以上のコンビネーション技になることもあり、敵の体力を半減させることもできる。

馬上攻撃

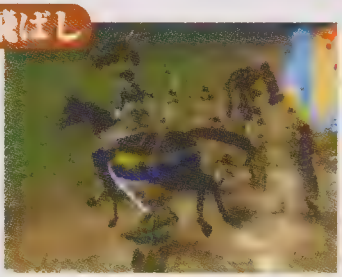
ステージに登場する馬に乗ると、武将の移動速度を大幅に上げることができる。また、この状態は自分が高い位置にいるため、敵の攻撃を受けにくくなるのだ。

ただし、馬上では通常攻撃などの特性が変化し、ダッシュ攻撃など、一部の操作が行えなくなってしまう。移動のための手段と割り切るのもいいだろう。

←ステージによっては、最初から馬に乗っている場合もある。

1 馬上からの攻撃

はね飛ばし



←はね飛ばしに成功すると、相手を必ずダウンさせることができる。威力もそこそこ大きい。

側面への攻撃

←武将によっては、左右同時に攻撃をすることができたり、武器のリーチが伸びたりする。

馬に乗った状態では、通常攻撃、チャージ攻撃、無双乱舞の各攻撃がすべて横方向の敵にくり出されるようになり、正面への攻撃ができなくなってしまう。これらは威力の差こそあれ、攻撃範囲はほとんど同じだ。馬上から普通に攻撃するぶんには、通常攻撃で充分である。

馬で走っている途中は、正面の敵を跳ね飛ばすことで、ダメージを与えることができる。ただし、跳ね飛ばしの力は武将の攻撃力に比例するので、攻撃力の低い武将では防御力の大きい敵を跳ね飛ばすことができない。馬が止まると敵の格好の攻撃目標となる。L1ボタンを押しながら馬を操ると攻撃がやりやすくなる。

2 馬上の敵を落とす

馬に乗っている敵は、一撃離脱の戦法をくり返し、味方の部隊を攻撃してくる。馬上の敵には大きなダメージを与えられないので、早急に馬から叩き落そう。

馬上の敵は、ジャンプ攻撃か弓矢を当てることで、簡単に落馬させることができる。また、威力の高い振りの攻撃やチャージ攻撃、馬上からの攻撃などでも落馬を狙える。

←馬は方向転換のために停止することがある。この瞬間を狙おう。

特殊攻撃

1 ダッシュ攻撃

2秒以上走りながら通常攻撃を使うと、大きく前進するダッシュ攻撃をくり出すことができる。武将によって気絶や弾き飛ばしなどの効果があり、ダッシュ攻撃からコンビネーション技につなげることも可能なのだ。敵部隊との出遭い頭に使うととくに有効といえる。

←近距離でも、円を描くように走ることで、ダッシュ攻撃を使うことができる。

2 ジャンプ攻撃

←敵の包囲網を突破する際には、ジャンプ攻撃で着地地点の安全を確保しよう。

ジャンプ中の攻撃は、下方向に武器をくり出すというものだ。武将によって攻撃範囲に差はあるが、いずれも高低差のある地形や、馬上の敵に対して有効である。ガードされることもあるが、攻撃の出は速い。自分がジャンプ中に攻撃を受けてもダウンしてしまう点に注意しよう。

3 弓による射撃

弓矢を使った射撃は、全武将が共通して使うことができる攻撃だ。威力、効果もさまざまで、押すボタンによって以下の3種類の射撃を使いわけることができる。

武器が届かない遠くの敵を攻撃することができ、とくに門や馬などの上から攻撃してくる相手に有効だ。なお、放った矢は味方兵には当たらない。向かってくる相手か、こちらに気づかない敵を狙おう。

□ボタン

↑矢を一発放つ。威力はチャージ攻撃の4撃目程度。馬上の敵を攻撃するのにも使える。

△ボタン

↑射るまでに時間がかかるが、威力が大きく、相手を気絶させることができる。けっこう使いやすい。

○ボタン

↑無双ゲージが満タンのときのみ使用可能。ボタンを押している間、矢を連続で放つことができる。

防御について

1 ガードとカウンター攻撃

ガードは前方の攻撃を防御することができ、タイミングよく□ボタンを押すことでカウンター攻撃をくり出すことができる。攻撃のスピードは非常にすばやく、相手の攻撃の途中に割り込むことが可能だ。ただし、威力の強い攻撃を防御した場合はガードが崩れ、カウンター攻撃ができない。

←カウンター攻撃を行うと無双ゲージが減るので、ゲージが満タンならガードに徹してもいい。

2 鍔ぜり合い

←連打するのはどのボタンでもかまわない。連打勝負に勝てば、反撃のチャンスだ。

鍔ぜり合いは、同じような威力の攻撃が互いにぶつかった場合に発生する。鍔ぜり合いの途中はボタンの連打勝負となり、負けたほうは姿勢を崩して大きなスキを見せることになるのだ。また、鍔ぜり合いとは別に敵と激しく武器を交える「打ち合い」という状況もある。

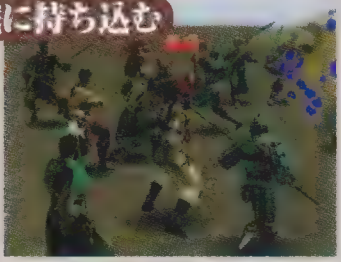
奥義 猛将を討ち取るために

敵有名武将と戦う場合、相手によっては戦いの最中に体力を回復したり、攻撃力や防御力を増加させたりするときがある。

この能力は武将によって異なるが、体力全快、200回復、100回復などを使うことができる。また、これらを使いきった後も、体力100回復、50回復や能力強化を一定の確率で使ってくる。しかし、それを上回るペースで攻撃を続けていけば、必ず倒すことができるだろう。

ガードの固い相手には乱戦が有効。背後からの攻撃で、防御を崩そう。攻撃が激しい相手なら、ガードからの反撃が有効だ。相手を気絶させたりするカウンター攻撃を持っている武将は積極的に狙っていこう。

乱戦に持ち込む



➡剣を持つ武将は正面に強い反面、包囲網に弱い。味方のいる方向に誘い出そう。

ガードを活用

←リーチの長い相手はスキが大きい。ガードで出方をうかがい、チャンスを待つ。

戦略指南 STRATEGY

戦場全体を自軍に有利にするための戦略を指南しよう。目の前の敵を倒す腕だけではなく、全体を見渡す戦略眼がないと、戦いに勝利することはできないのだ。

戦場への移動

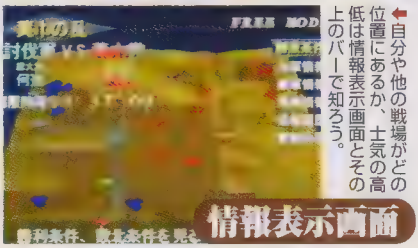
戦闘が始まったらどこをどう移動するか、的確な判断が求められる。目の前の戦場にいる敵との戦いに向かうなら徒歩ですぐだが、離れた戦線への救援は時間を要する。基本は徒歩移動だが、どこかで馬を探すことも忘れないように。

←馬は小回りこそきかないが、そのスピードの速さは圧倒的。戦場のすばやい移動には欠かせない。

1 情報の入手

自分以外の各軍団がどうなっているのか、情報を押さえておかないと的確な行動が取れない。情報の入手手段は、戦闘画面では現れるメッセージと、全体マップや拡大マップだ。メッセージは各軍団の動きやイベント発生をすぐにプレイヤーに知らせる。STARTボタンを押すと情報表示画面になる。メッセージを見落としてしまった場合は、メッセージが流れたらすぐに情報表示画面に切り替えて、情報履歴を選択しよう。すると過去のメッセージがまとめて画面上に表示されるのだ。ただし、この情報履歴はよく更新されるので、メッセージが出るごとに、随時チェックすること。

➡各軍団の士気の上下や苦戦、さらに敗走や消滅など、メッセージは戦況を刻一刻と伝える。



←自分や他の戦場がどの位置にあるか、士気の高低は情報表示画面とその上のバーで知ろう。

敵部隊との交戦

敵部隊に対して兵士数で優位に立つ。これが部隊同士の戦いを左右する重要なポイントだ。ここはプレイヤー武将が囮(おとり)となり、敵を誘導するといい。また、敵武将は部隊の中から孤立させ、護衛兵や他の武将たちと共同攻撃すると倒しやすい。なお、敵武将を倒した場合、残った兵士たちの半分程度は逃げ出してしまう。

←敵武将をとり囲めば、体力を回復されても楽に倒すことができる。

1 士気の影響

士気の高い部隊や武将は敵部隊との戦いに積極的になる。しかも、士気が高いと攻撃力も増し、最大時には最小時の約50倍の攻撃力を発揮させるのだ。下記のチャートの士気に関する情報をふまえ、全軍の士気上昇につとめよう。

上昇条件

- 大 有名武将の撃破
- 中 敵部隊の消滅
- 中 50人撃破達成
- 小 時間の経過(敵のみ)

下降条件

- 大 有名味方武将の敗北
- 小 一般兵士が倒れる

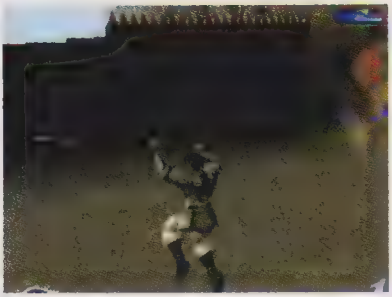
奥義

敵に包囲されるな

戦いで最悪の状況は、周囲を敵に囲まれ、一斉に攻撃を受けること。たとえひとりきりになっても、壁や川、崖などを背にして包囲されるのだけは避けたい。それでも包囲されたなら、無双乱舞やチャージ攻撃で血路を開き、安全な場所まで逃げるのだ。

←ジャンプで包囲から逃げるというのも、よく使われる手だ。

門・拠点の攻略



➡この固く閉ざされた門が、味方部隊の流れを悪くする。

各ステージには門や進入拠点があり、これが進路や戦いの障害になる。なかでも進入拠点はどのステージにもあり、そこから無数の兵士を送り出すやっかいもの。まだ開いていない門や封鎖されていない敵進入拠点を確認したら、急いで攻略しよう。

それに、拠点兵長は防御力アップのアイテムを出すのでお得だ。

1 進入拠点の封鎖

敵部隊を次々と送り出す進入拠点は、拠点兵長を倒せば封鎖できる。拠点を守る拠点兵長はアイテムを使用し、普通の兵士より強いので、戦いにはチャージ技や無双乱舞、コンビネーション技も駆使するといい。戦いを有利に進めるために、拠点は全部封鎖するつもりで戦おう。

⬅拠点兵長を倒せば盾が出現。これを取れば、プレイヤーの防御力がアップするのだ。

2 門・関の突破

➡弓兵を放っておくと、自分や味方を狙い続けるので要注意。開門したら弓兵も倒すのだ。

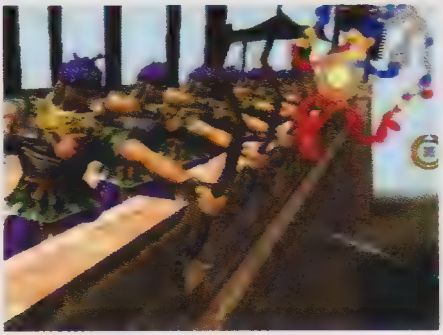
固く閉ざされた門や関を開けるには、そこを守っている守将を撃破するしかない。ただし、門が開いても油断は禁物。大抵の門や関には弓兵がいるので、彼らもいっしょに倒してしまおう。守将を倒して門を開けたら、すぐ階段で上に登ること。そして弓兵を一掃するのだ。

奥義 突破した門を利用

突破済みの門は、使い方によっては戦いを有利に進められる。たとえば、敵の大軍が殺到したときに門を盾にすれば、入り口から少しずつ入ってくる敵を各個撃破できる。また、門の端は敵がくることが少ないので、無双ゲージのチャージもやりやすい。

⬅馬を置けば、さらに門の幅を狭くすることができる。これなら後方を心配する必要はない。

イベント

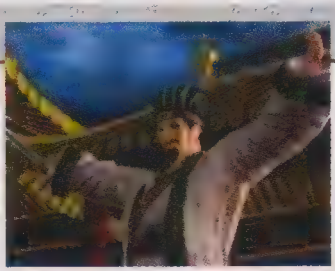


イベントは、戦いの流れを左右する重要な要素だ。各ステージごとにイベントは用意され、それが戦況を有利にも不利にもする。自軍を有利にするイベントは必ず発動させ、不利にするイベント後は的確に行動することも、自軍の勝利に欠かせない。

←イベントが発生すると、画面右上の全体マップに、発生場所が表示される。すぐに情報履歴を確認しよう。

1 時間式イベント

一定の時間が経過すると発生するイベント。阻止そのものはかなり困難だが、イベントが発生しても、善後策を冷静に考えよう。イベントが起きただいたいの時間を覚えておいて次のプレイの参考にするのだ。



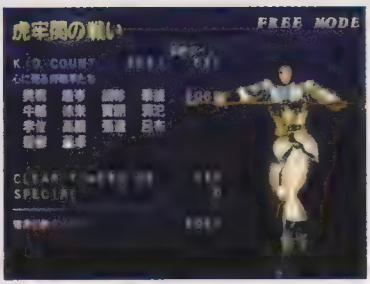
➡時間表示は、ゲームプレイの時間制限以外にも、重要な意味をもっている。

2 地点進入イベント

ある武将が特定の地点に進入すると、発動するタイプのイベント。火計や伏兵が代表的。これを阻止するには、その地点に向かわせないこと。そして、イベント発動前に鍵となる武将を倒すことだ。

➡目標地点に到着すると画面にメッセージが表示され、イベントが発動する。

武勲ポイント



➡時間をかけてクリアするなら、敵は多く倒すようにしよう。

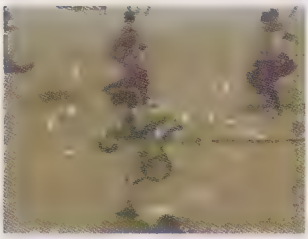
武勲ポイントは敵を多く倒したり、短時間でステージクリアすると多く得られる。しかし、60分以上戦うとタイムボーナスは0となり、護衛兵がひとり倒れるごとに少しずつ減少してしまう。この武勲が2000たまるごとに、次のステージからの護衛兵の人数や戦闘力が強化されるので、少しでも多く武勲ポイントを挙げておこう。

基本情報 BASIC

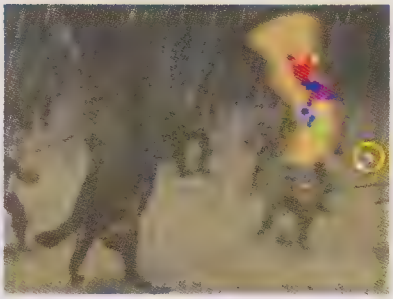
戦闘や戦略以外にも、ゲームをプレイするうえで必要な知識をここで解説する。プレイする前に予備知識として、頭の中へ入れておこう。

天候の影響は？

ステージによっては、ある特定の場所へ進むとそれまで晴れだったのが、雨や雪、霧などの天候に変化することがある。だが、雪に変わったからといって寒くなるわけではない。天候が変わると視界が突然悪くなり、かなり接近しないと敵兵の姿が見えなくなってしまうのだ。



←雨も雪も同じこと。視界が悪くなるので、慎重に前進しよう。



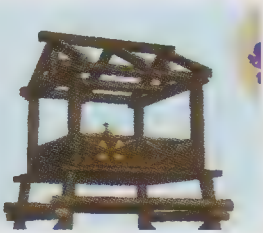
↑画面右上のマップを拡大マップに切り替え、敵兵の動きをあらかじめ調べておこう。

建物の役割

建物には大きく2種類ある。ひとつは民家やテントなど、障害物としてあるもの。壊すことも中へ入ることもできないのだ。

→弓矢や武器は建物を貫通する。物陰に隠れていても攻撃ができる。

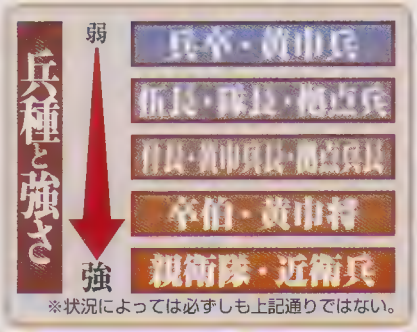
そしてもうひとつは、砦や門のように実際に登ったりすることができるもの。多くの砦や門には、敵兵が隠れて矢を射てくるので、早めに制圧することが必要だ。



←やぐらの上の敵兵は、弓矢以外では倒せない。うまく狙って、早めに倒そう。

兵士の強弱について

兵士の強さは率いる武将、登場ステージなどによっても変化するが、一般的に兵の中でもっとも弱いのが、兵卒・黄巾兵。ただ数はほかの兵種より圧倒的に多い。逆に数は少ないが、最強を誇るのが親衛隊・近衛兵。彼らは、彼らを率いる有名武将の強さに比例して強さが変化するので気をつけよう。また有名武将は、どんな兵種より強いので戦うときは1対1が望ましい。



※状況によっては必ずしも上記通りではない。

黄巾兵

もっとも弱いランクの兵士。黄色のはちまきはしていないが、服装が黄色っぽいので、味方兵士との判別がしやすい。

部隊長

兵卒たちを指揮している兵種。○○長のつく兵士は、アイテムを出しやすいので見つけたら逃さないように。

弓兵

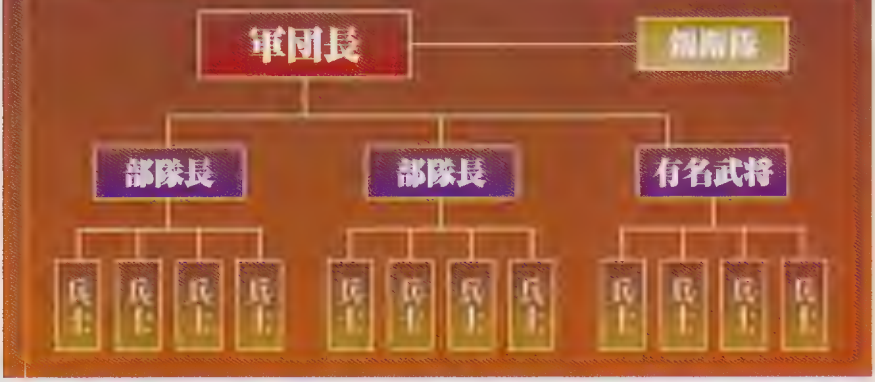
弓兵・弓兵長は特殊な兵種。直接攻撃はしないが、弓矢攻撃はプレイヤーを狙い撃ちしてくるため、大きな脅威となる。

近衛兵

女性の有名武将を守る親衛隊が近衛兵だ。実力も親衛隊とほとんど変わらないので、甘く見ていると痛い目を見る。

軍団組織図

敵味方すべての部隊は、このような組織で形成されている。有名武将は部隊長、軍団長以上の階級で、兵士には存在しない。



アイテムリスト

敵の隊長以上の階級の兵士を倒すと出現しやすい。8連続攻撃以上で最低ランクの一般兵もアイテムを出現させるようになるので、かなりお得になるのだ。

回復系

肉まん
体力が50回復する。比較的よく出現する。

肉まん2個
体力が100回復する。ときどき出現する。

肉まん3個
体力が200回復する。これでほとんどの体力が回復できる。

特製肉まん
体力を完全に回復させる。箱を壊すと入っていることが多い。

武器系

青銅の剣
攻撃力が1ポイントアップ。効果は持続する。よく出現する。

黒鉄の剣
攻撃力が2ポイントアップ。効果は持続する。ときどき出現する。

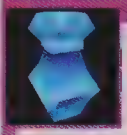
白銀の剣
攻撃力が4ポイントアップ。効果は持続する。あまり出現しない。

黄金の剣
攻撃力が8ポイントアップ。効果は持続する。めったに出現しない。

特殊系

点心
体力の最大値が10ポイントアップ。ときどき出現する。

老酒
無双ゲージが完全回復する。無双ゲージをカラにして取得したい。



華佗書
体力と無双ゲージが完全回復する助かるアイテムだ。

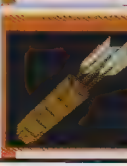
戦神の斧
30秒間敵に与えるダメージが2倍になる。拾得すると全身が赤く点滅する。

弓矢系

矢束5本
矢を5本補充できる。よく出現する。

矢束10本
矢を10本補充する。よく出現する。

矢束15本
矢を15本補充する。ときどき出現する。



矢筒
矢を20本補充する。弓兵長を倒すとよく出現する。

防御系

兵卒の盾
防御力が1ポイントアップ。効果は持続する。よく出現する。

伯長の盾
防御力が2ポイントアップ。効果は持続する。たまに出現する。

将軍の盾
防御力が4ポイントアップ。効果は持続する。あまり出現しない。

伏犠の盾
防御力が8ポイントアップ。効果は持続する。めったに出現しない。

戦神の鎧
30秒間敵から受けるダメージが半分になる。拾得すると全身が青く点滅する。

玉璽
10秒間無双ゲージが満タン状態になるので、無双乱舞が使い放題。

青釭の剣
攻撃力が10アップする。効果は持続する。ほとんど出現しない。

阿斗
手に入れただけで、武勲ポイントが2000アップする。

THE THIRD BATTLE FIELD MAP

第3章　陣営別ステージ攻略

全8ステージの戦場の武将配置などを徹底解説。熟読し自軍を勝利に導くのだ！

■呉（222－280）
初代皇帝孫権から4代続いた。
三国の中では最も長命な王朝。
晋によって滅ぼされた。

ステージ解説

武将たちが戦いをくり広げるマップの特徴と、ステージの対策をここで解説しよう。敵の配置と流れを知り、自軍に勝利をもたらすのだ。

～無双モードをすべて制覇せよ～

ゲーム開始直後に選べるフリーモードは「黄巾の乱」と「虎牢関の戦い」しかない。だが、無双モードを次々とクリアしてデータをセーブしていけば、クリアしたステージを、いつでもフリーモードで選べるようになる。無双モードをクリアするまでの道はとても険しいだろう。あきらめずに挑戦して勝利をめざすのだ。

←無双モードをすべてクリアすると、これだけのステージを選べる。

蜀 漢再興への道

関羽・張飛・趙雲など、蜀には武器のリーチと戦闘力のバランスがいい武将がそろっている。長坂の戦いから先は敵に押されやすいが、プレイヤー武将の戦闘力が、それをカバーしてくれる。

黄巾の乱 → 虎牢関の戦い → 長坂の戦い → 夷陵の戦い → 五丈原の戦い

神姫 大陸統一への道

典韋や許褚という、パワフルな武将が多いのが魏だ。官渡の戦い以降は兵力に余裕があるが、ステージ後半になると蜀の五虎将や、敵のワナが待ちうけているので要注意。

黄巾の乱 → 虎牢関の戦い → 官渡の戦い → 赤壁の戦い → 五丈原の戦い

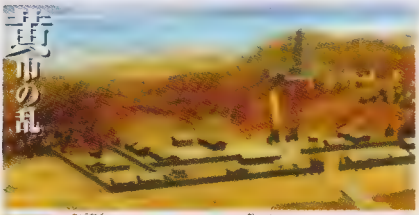
呉 三代悲願への道

呉の武将は、周瑜や陸遜といった個性的な技を使うものが主流。体力の低い武将が多いので、単独行動は危険だが、火計に代表される数々のイベントが、戦況を有利に変えてくれる。

黄巾の乱 → 虎牢関の戦い → 赤壁の戦い → 合肥の戦い → 夷陵の戦い

戦場一覧

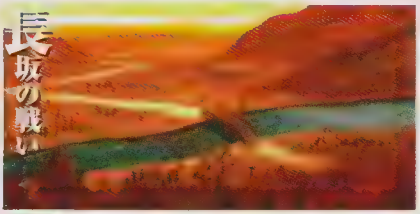
これが「真・三國無双」の舞台となる全8ステージだ。数ある三国志の戦いの中でも、とくに有名なものばかりが選ばれている。無双モードで歴史の一場面を楽しんだら、今度はフリーモードでバラエティに富んだ武将の活躍を味わうといいだろう。



P94
⬆張角率いる黄巾党と、何進率いる討伐軍の戦い。後にライバルとなる、劉備・曹操・孫堅も、この頃はともに戦っていたのだ。

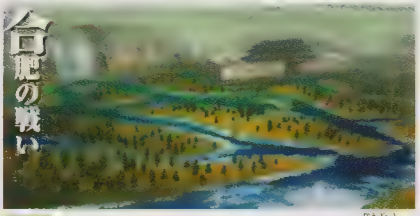
P98
⬆暴虐を極める董卓と、袁紹を旗頭とする連合軍が激突。三国志きっての武人・呂布と、美貌の歌姫・貂蝉が現れるのはこのステージ。

P102
⬆中原の支配をめぐる、曹操と袁紹の決戦。兵士数を頼りに押しまくる袁紹に対し、曹操は敵の兵糧を焼くという作戦にでる。

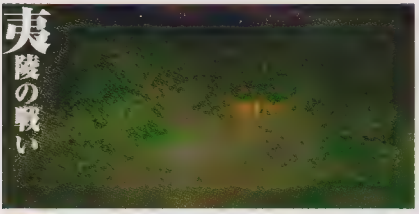


P106
⬆四方から攻めてくる曹操軍から主君を守るため、劉備軍は獅子奮迅の戦いをみせる。両軍の総大将同士がぶつかりやすいステージでもある。

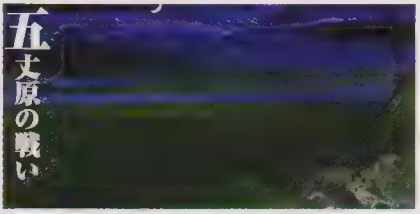
P110
⬆呉を倒して天下を統一しようとする曹操に対し、孫権は火計で対抗する。船と船とで構成された、迷路のようなステージだ。



P114
⬆合肥城の支配を賭けた呉と魏の戦い。甘寧と張遼という、両軍の伏兵部隊が戦いの流れを大きく左右するのが特徴だ。



P118
⬆呉に包囲された関羽を救うべく、蜀の軍団が3方向から殺到する。悪天候や複雑な難路が両軍を待ち受ける。



P120
⬆蜀と魏による一大決戦は、川に分断された4つの戦線が舞台。蜀にとっても魏にとっても、これが最後の戦いになる。

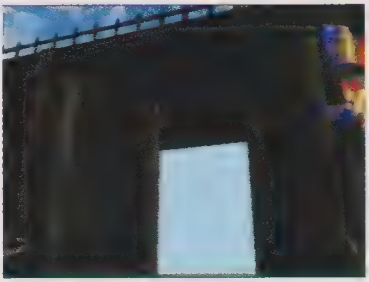
黄巾の乱

KOUKIN 中平元年 春

討伐軍 Vs 黄巾党

広い砦と複雑な山道が待っている

砦の外側は、北門・西門・南門で封鎖されている。そこを突破すると今度は風神門と雷神門。このふたつを突破してやっと、祭壇に向かう山道へ到達できる。砦の内部は広くて方向感覚を失いやすいので、マップ確認を怠らないこと。また山道は北側からの風、東側からの落石と、どちらもワナが待っている危険地帯。ここも要注意だ。



←砦は風神門と雷神門を開けないと、3つの軍が合流できない。

マップ説明

討伐軍			黄巾党				
1	何進	10	程普	19	鄒靖	9	波才
2	皇甫嵩	11	黄蓋	1	※張角	10	高昇
3	盧植	12	※孫堅	2	張宝	11	鄧茂
4	曹洪	13	朱儁	3	張梁	12	厳政
5	※曹操	14	張超	4	張曼成		
6	曹仁	15	※関羽	5	何儀		
7	※夏侯淵	16	※劉備	6	裴元紹		
8	※夏侯惇	17	※張飛	7	程遠志		
9	韓当	18	劉焉	8	管亥		

	討伐軍進入拠点
	黄巾党進入拠点
	濃霧地帯
	落石地帯
	暴風地帯

1	魏軍プレイヤー武将
2	呉軍プレイヤー武将
3	蜀備軍プレイヤー武将
4	その他のプレイヤー武将
5	黄巾党プレイヤー武将

A	北門（管亥）
B	西門（鄧茂）
C	南門（厳政）
D	雷神門（波才）
E	風神門（程遠志）

※の武将をプレイヤー武将にすると、マップ上の場所が出現位置になる。ただし、勢力が異なる場合は　マークに準ずる。

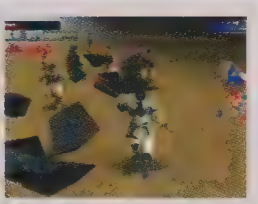
イベントガイド

①討伐軍プレイヤー武将が北の山道・鉄門峡に進入すると、張宝が妖術で風を起こす。この風は討伐軍・黄巾党を問わず移動の大きな足かせとなる。張宝を倒すと、風がやむ（討伐軍）。

②討伐軍プレイヤー武将が東の山道のうち、鉄門峡よりの方を通過すると、張梁が落石のワナを発動。これに当たると大ダメージを受ける。落石は張梁を倒すとおさまる（討伐軍）。

③張角の祭壇に討伐軍が近づくと、張角が討伐軍に火を浴びせる（討伐軍）。

➡ここの落石は当たると、体力の約半分が削られる。要注意だ！



⬅ただの坂道だった鉄門峡が、強風で要害に変身した。

討伐軍

難易度 ★

3方向から大軍で攻めこむも、砦の門は閉じられている。いかに早く門をこじ開けるかが、勝利のポイントだ。

小道で張宝を倒す

砦の門の中は、多数の黄巾兵たちが待ち構えている。この砦の中に味方を導くには、まず砦の外の黄巾兵を一掃すること。そうすれば、多くの兵士たちが敵を求めて砦に入ってくるようになる。砦の中は、どこも同じような風景なので、こまめにマップで位置確認すること。迷子になった挙げ句、敵に囲まれることのないようにしよう。

砦の門を突破し、山道まで着いたなら、まず東側の道から進入すること。二又の道にさしかかったら、左へ左へと進む。こうすれば、風の影響を受けずに張宝のいる鉄門峡まで進むことができる。張宝を倒して風を止めたら、今度は最初の道を逆走して味方と合流。敵進入拠点を封鎖しながら太く曲がった道を進んで張梁も倒す。こうして山道をふさぐふたりの武将を倒せば、張角の本陣に大軍を送りこめるのだ。

⬇のちに蜀の国を建国する劉備も、この頃はまだ義勇兵だった。

POINT 1 足止めする弓兵

砦の外の敵はみんな倒したが、それでも味方が門の前でとどまっていることがよくある。これは、塀の上に弓兵がいるから。弓ではなく、存在そのものが足止めになっているのだ。もし、拡大マップで弓兵らしい赤い点を見つけたら、すぐ上に登って地面に落としてしまおう。

POINT 2 塀を利用して大移動

砦の塀の上は通路になっていて、ここを通っていけば、砦内の各所に行くことができる。まだ自軍の門が開いていないなら、ここを通って[illegible]に移動し、守将を倒してやろう。砦の外は堀があって飛び降りれないが、橋のかかっている場所だけは別。橋は敵味方が入り交じっていることがあるので、飛び降りる前に無双乱舞の用意をしておこう。

▲[illegible]い安全地帯でもある。

POINT 3 敵本陣突入準備

敵の本陣に突入する前に、山道の進入拠点を全部自力で封鎖しよう。ただ敵の増援を防ぐだけではなく、拠点兵長のアイテムで防御力も高めたいからだ。ここからは黄巾兵長や黄巾将といった強敵ばかり。防御力は高ければ高い方がいい。

黄巾党

難易度 ★★★★

門の外に密集している敵軍は、自軍よりも圧倒的に強い連中ばかり。しかし、敵は分断されているので充分対抗できる。

最終目標は何進

黄巾党でプレイすると、討伐軍よりも難易度が一気に高まる。討伐軍は、黄巾弓兵よりも命中率が高く、弓を撃つテンポも速い弓兵部隊を用意しているのだ。うかつに敵の本陣に近づけば、矢に動きを止められたところを包囲攻撃されかねない。やはり、孫堅や劉備たちと対峙している黄巾兵たちを、何進のいる本陣へ導かなくてはならない。張角以外のプレイヤー武将は戦闘開始時、孫堅と劉備の軍団にほど近いところにいる。両軍団の武将の戦闘力を比較すると、どちらかというと孫堅の方が組みしやすいので、ここから攻撃を開始する。孫堅撃破後は、波才の軍団が劉備の軍をくい止めているうちに何進のいる本陣に攻め込もう。

⬆腐敗した世の乱れが生んだ妖人・張角。しかしその勢いは、諸侯の討伐軍の前に蹴散らされてしまう。

POINT 4 張角、前線に出る

張角を選ぶと、本陣のある拠点からのスタートとなる。山には馬がいないため、前線までの徒歩移動となり面倒だが、張角には大きな利点がある。それは、護衛兵がかなり強いこと。しかも8人もいるので、前線に出てもフォローがかなり期待できる。本陣でじっと待つよりも、最前線に出てみずから敵武将を倒すといい。

●張角を取り囲んでいるのが護衛兵。黄巾党とは思えない

POINT 5 砦の外の拠点

砦の外で戦うときは、なるべく自軍の進入拠点付近で戦うこと。拠点兵長さえ倒されなければ、援軍が次々と現れるからだ。砦の外は黄巾党不利だが、これなら援軍の戦力にこと欠かない。

POINT 6 黄巾党の攻勢

砦にこもって守りを固めるのが、黄巾党の戦術だ。しかし、程遠志と高昇と波才の3人、または張曼成が撃破されると状況は一変。黄巾党の全部隊が何進を倒すべく前進するのだ。それでも、武将の数が減り、士気も下がっているため、あまり期待できない。やはり、攻勢が始まる前に、少しでも多くの敵武将を倒しておくべきだろう。

黄巾の乱

虎牢関の戦い

KOROUKAN
初平二年 冬

連合軍 Vs 董卓軍

複雑な道と、強力な敵が待ち受ける

汜水関正面に向かう3本のルートと、汜水関裏手にまわる1本のルートが連合軍の進撃ルート。このうち汜水関正面ルートの合流地点は敵が密集するため、乱戦は必至だ。また、汜水関から虎牢関へ進むルートは雪と霧が視界をはばむ悪条件の地だが、それ以上に危険なのが呂布の存在。圧倒的な武力の前に苦戦すること間違いない。

←董卓軍側の進入拠点がやたらと多いのも、このマップの特徴である。

マップ説明

連合軍				董卓軍			
1	※袁紹	10	※劉備	1	※董卓	10	華雄
2	顔良	11	※関羽	2	※貂蝉	11	胡軫
3	張郃	12	※張飛	3	李儒	12	樊稠
4	文醜	13	※曹操	4	※呂布	13	趙岑
5	※孫堅	14	曹洪	5	高順	14	王方
6	韓当	15	曹仁	6	※張遼(張済)	15	李蒙
7	程普	16	※夏侯惇	7	李傕	16	徐栄
8	黄蓋	17	※夏侯淵	8	郭汜	17	牛輔
9	公孫瓚			9	賈詡		

	連合軍進入拠点
	董卓軍進入拠点
	豪雪地帯

1	呉軍プレイヤー武将
2	その他のプレイヤー武将
3	蜀軍プレイヤー武将
4	魏軍プレイヤー武将
5	董卓軍プレイヤー武将

A	白虎砦（趙岑）
B	青龍砦（王方）
C	朱雀砦（徐栄）
D	玄武砦（牛輔）
E	汜水関（華雄）
F	虎牢関（李儒）

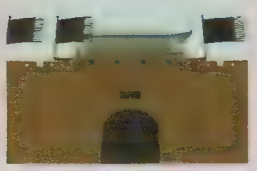
※の武将をプレイヤー武将にすると、マップ上の場所が出現位置になる。ただし、勢力が異なる場合は―マークに準ずる。

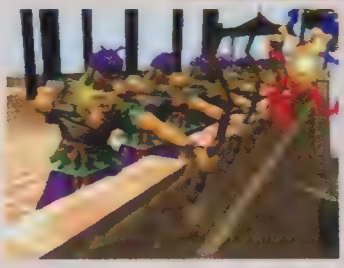
MAP 虎牢関の戦い

イベントガイド

①汜水関付近にプレイヤー以外の部隊が来ると、董卓軍の弓兵部隊が出現（連合軍）。
②プレイヤーが100人撃破を達成すると、呂布の軍団が戦闘体勢に入る（連合軍）。
③汜水関付近に袁紹の本隊が来ると、戦線後方に董卓軍の伏兵が出現（連合軍）。
④朱雀砦の正面に夏侯惇が徒歩で近づくと敵の矢で目を射られる（連合軍）。

➡霧のエリアをぬけると、虎牢関の威容が現れる。いよいよ決戦だ。





⬅汜水関に弓兵が登場。気を抜くと、矢のダメージを受けるぞ。

連合軍

難易度 ★★

汜水関突破までは、できるだけ兵力消耗を避けること。そして、董卓の伏兵と呂布の動きを要チェックすべし。

汜水関突破からが勝負

敵の守将の撃破や進入拠点の封鎖で自軍のルートが安全になったら、すぐに別ルートの救援に向かうこと。汜水関突破後も激戦が待っているため、序盤からの兵力消耗は避けたいからだ。曹操軍以外でプレイし、なおかつ敵の包囲を蹴散らす自信があるなら、そのまま直進して敵中を突破。曹操軍、または敵中突破がしにくい武将は、後方から友軍と合流するといい。馬に乗ると時間を短縮できるので、最大限利用しよう。

汜水関を突破すると、今度は呂布を筆頭とする強敵と、董卓の伏兵が待ち構えている。とくに呂布は一騎当千の猛者。勝ち目がないと思ったら、味方部隊の中に引きずりこみ、その足を止めよう。また、伏兵は放っておくと総大将を討ち取る可能性が高い危険な存在だ。本陣が危機に陥いる前に戻って、ひとり残らず撃破すること。

↓方天画戟を振るう、この大男がかの呂布。彼こそ虎牢関最大の難敵だ。

POINT 1 敵中突破のコツ

馬移動でも徒歩移動でも、目的地につくまでは戦わずに逃げること。それでも、途中で捕まって包囲されることがある。包囲の打破には無双乱舞が有効なので、[illegible]

POINT 2 敵伏兵の実力

[illegible]する董卓軍の伏兵は、手薄になった袁紹軍では容易に倒せない相手だ。その部隊数は多く、攻撃力も決して低くない。なかでも馬に乗った卒伯は、機動力に富むやっかいもの。こいつを見つけたら、なんとしても馬上から叩き落とすこと。

POINT 3 呂布をどうするか?

虎牢関での最大の難敵、呂布をどうするべきか? 第一には呂布とは戦わないことである。虎牢関の[illegible]董卓だ。呂布は他の味方部隊にまかせておいて、プレイヤーは董卓をめざそう。

次にいったん無双モードをクリアしたり、フリーモードでキャラを充分成長させから呂布に堂々と挑戦してもいい。

最後に成長が甘いキャラのまま挑むには無双乱舞を使ったヒットエンドラン作戦が有効だ。ひ[illegible]ほとんどの場合は勝てさることになるだろう。

董卓軍

難易度 ★★★

敵は4方向に分散しており、しかも正面は総大将の袁紹軍。ここさえ敗走させてしまえば、勝利できるぞ。

袁紹軍を集中的に狙え

董卓・呂布・張遼・貂蝉を選んだ場合は汜水関正面まで障害がないので、すぐに敵の総大将・袁紹と戦える。だが、いきなり突撃すると、顔良や文醜らに囲まれてしまう危険性が高い。援護してくれる味方部隊の増強のため、まずは白虎砦へ向かい、比較的戦力の劣る孫堅軍団を撃破しよう。孫堅軍団を撃破したら、趙岑の軍団とともに汜水関正面に戻って袁紹軍団配下の武将を全員倒す。こうすれば、たとえ袁紹といえども、楽に倒せるはずだ。ただし、上記の4人以外の武将を選ぶと、汜水関から最も遠く、かつ精強な曹操軍団と戦うことになるので要注意。ここは無理に曹操と戦うより、反転して袁紹を倒す方が得策だ。

↑董卓軍でプレイすると貂蝉が味方になる。この美しい仲間とともに連合軍を蹴散らそう。

POINT 4 めざせ1000人撃破

袁紹軍本陣の裏には、連合軍側の侵入拠点が2ヶ所ある。袁紹軍が手薄になり、敵のルートも董卓軍優勢なら、この侵入拠点付近で敵部隊と戦い続けよう。出現する敵の数は多いが、さほど強くないので、夢の1000人撃破もあっという間だ。ただし、体力回復のアイテムが出ないときは、無理しないこと。

■[illegible]1000人撃破はすぐ達成できる。

POINT 5 呂布でタイムアタック

呂布が使用可能になったら、このステージは楽勝。汜水関の門が最初から開いているので馬で一気に駆け抜け、連合軍の本陣へ突入、あっという間に袁紹を倒すことができるからだ。どれだけ短い時間で戦いを終わらせられるか、タイムアタックに挑戦するのも楽しいぞ。

■[illegible]

虎牢関の戦い

官渡の戦い

KANTO 建安五年 春

曹操軍 Vs 袁紹軍

曹操軍と袁紹軍が、3つの戦線で激突

白馬城から延津砦にかけた一帯、中央砦の前面、そして官渡城という3ヶ所が主戦線になる。なかでも激戦が予想されるのは、大軍同士がぶつかる官渡城と、強力武将ぞろいの白馬城だ。また、中央砦の背後に控えている夏侯淵と袁煕は、中央砦または白馬城どちらにも移動できる両軍の予備兵力。この3軍団の動きも要注意だ。

←袁紹軍本陣前の川は、橋がなくても渡ることができる。

マップ説明

曹操軍				袁紹軍			
1	※曹操	10	※夏侯惇	19	楽進	9	袁煕
2	程昱	11	※夏侯淵	1	※袁紹	10	韓猛
3	荀攸	12	劉延	2	沮授	11	淳于瓊
4	曹仁	13	魏続	3	呂威璜	12	顔良
5	曹洪	14	宋憲	4	袁尚	13	文醜
6	※典韋	15	※許褚	5	高覧	14	韓荀
7	李典	16	※張遼	6	張郃	15	※劉備
8	于禁	17	関羽	7	荀諶	16	※張飛
9	徐晃	18	賈詡	8	袁譚		

曹操軍拠点	
袁紹軍拠点	

1	曹操軍プレイヤー武将
2	袁紹軍プレイヤー武将

A	延津外門（韓荀）
B	烏巣外門（文醜）
C	烏巣砦（淳于瓊）
D	中央砦（夏侯惇）
E	白馬城
F	官渡城

※の武将をプレイヤー武将にすると、マップ上の場所が出現位置になる。ただし、勢力が異なる場合は　マークに準ずる。

イベントガイド

①淳于瓊を倒すと烏巣砦が炎上する（曹操軍）。
②袁紹の軍団が官渡城に迫ると、その威容が明らかになる（共通）。
③一定の条件が整うと、烏巣砦を焼き討ちされる（袁紹軍）。
④袁紹軍が官渡城に迫ってしばらくすると、多数の弓兵部隊が出現（曹操軍）。
⑤袁紹軍が官渡城に迫ってしばらくすると、一定の確率で発石車部隊が登場する（曹操軍）。

➡烏巣砦炎上の知らせを聞き、袁紹はただオロオロとしてしまう。

⬅袁紹軍の大軍が集結。これには曹操もうなるしかない。

曹操軍

難易度 ★★★

烏巣砦を焼き払えば、戦いの流れは変化するが、それまでに官渡城に肉迫する袁紹軍を食い止められるかが問題だ。

烏巣砦を炎上させろ

まず最初に倒すのは顔良の軍団。彼らに白馬城を落されると戦線後方にスキができ、とても危険だからだ。顔良撃破後は、文醜とも戦いたくなるが、それは張遼たちにしばし任せ、次は大軍の迫る官渡城の応援に向かおう。ここでは城を出て敵中奥深くまで攻めこまず、城内と城壁付近の敵を倒し、総大将の安全と総攻撃用の戦力確保につとめること。ちなみに中央砦戦線は戦力が拮抗しているので、他戦線よりは心配しなくていい。官渡城が安全になったら、いよいよ敵の弱点である烏巣砦の攻略だ。張遼たちとの戦いで消耗した烏巣外門の守将・文醜を倒したら、急いで砦を守る淳于瓊も倒し、烏巣炎上のイベントを発生さよう。こうなると、袁紹軍の士気は急落。曹操軍全兵力が袁紹めがけて総攻撃を開始するので、自分もともに袁紹を追いつめよう。

↓袁紹との決戦をひかえた曹操。この戦いに勝てば、河北は彼のもの。

POINT 1 危険な弓兵

このマップから出てくる弓兵は、虎牢関の戦いまでのそれとは比べものにならないほど弓を撃つテンポが早く、しかも狙いが正確。こちらの攻撃を連続にジャマしてくる厄介ものだ。どの戦線にも弓兵部隊はいるが、とくに危険なのがイベントで官渡城正面に現れる弓兵の大軍。こいつらは無双乱舞も連続して、少しでも多くかつ早めに倒しておきたい。

←味方の弓兵ももちろんいる。こちらはかなり強い。

POINT 2 劉備軍の脅威消滅

[illegible]には、劉備と張飛が[illegible]している。この2軍団、とくに張飛は強力だが、あまり心配することはない。彼らは関羽と接触すると、戦意喪失してそのまま立ち去るからだ。

POINT 3 烏巣砦への疾走

[illegible]を早く攻略したいなら、馬を積極的に利用しよう。敵の戦力が薄い中央戦線を敵中突破すれば、烏巣外門を守備せずとも目的地に到達できる。すでに烏巣砦と敵軍の軍団が戦い、戦力が消耗しているなら、より突破しやすくなる。ただし、到着先ではひとりきりの戦いになるので、その覚悟はするように。

袁紹軍

難易度 ★★★★

兵士数を頼りに正面から攻めると、烏巣砦を焼き払われてしまうので、軍団の流れをうまくコントロールしよう。

勝負は烏巣砦炎上前に！

袁紹軍にとって最初の難関は、白馬城の前に立ちふさがる、関羽・張遼・許褚の3人。このうち関羽は劉備と張飛に遭うと撤退するが、残り2人もまだまだ強敵。単身攻撃ではなく、文醜の部隊の中に引きずりこんで撃破するようにしたい。この次に気をつけたいのは、倒すべき武将の選択だ。選んだ武将が袁紹以外で、すでに官渡城前面に大軍が集結するイベントが発生しているなら、夏侯惇・夏侯淵・典韋・劉延はなるべく倒さないこと。彼らのうちひとりでも倒すと曹操軍が烏巣砦の焼き討ちを決行し、味方の士気は急落する。さらに張郃と高覧が敵に寝返る上、曹操軍の大反撃を受けてしまうからだ。関羽・張遼・許褚を撃破したら、すぐに官渡城正面へ移動。烏巣砦が焼かれる前に官渡城に突入するというのが、確実な戦法といえるだろう。

↑名家の誇りとおのれの野望のため、袁紹の剣が戦場に舞い乱れる。

POINT 4 袁紹の戦い

最大将の袁紹自身でプレイすると、護衛兵の数は最大の8人。しかも、護衛兵はかなり強くなっている状態で戦うことができる。護衛兵8人という戦力は、兵卒中心の部隊が複数いるより、ずっと頼りになる。敵武将と対決しても簡単にはやられない強さがあり、最前線でも思い切り戦えるはずだ。ただし、袁紹を選んだときは本陣にいる顔良が官渡城へ向かって進軍しないので、官渡城正面を兵士数で押すことはできない。張郃と高覧、そして袁尚の部隊と呼応しつつ、自ら城内へ突入することになるだろう。

←護衛兵の質と量がいいため、

POINT 5 官渡城の弓兵対策

官渡城の正面は門がせまく、典韋を筆頭に多くの武将たちが守っている。だが、それ以上に厄介なのは、官渡城の城壁にいる弓兵だ。袁紹軍にも弓兵部隊はいるが平地にいるため攻撃を受けやすく、しかもイベントで壊滅されることも多い。ここはプレイヤー武将が強引に城内に突入し、敵の弓兵を叩き潰すしかないだろう。弓兵さえ城壁からいなくなれば、官渡城突入は楽になるはず。ただし、城の外周には堀があるので、外に逃げる弓兵の真上まで移動する必要がある。

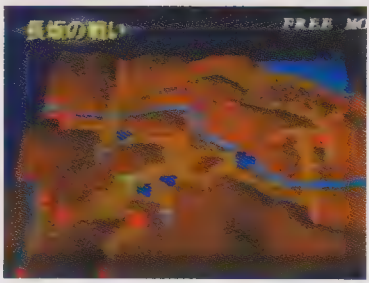
長坂の戦い

CHOUHAN 建安十三年 秋

劉備軍 Vs 曹操軍

曹操軍による対劉備軍包囲網

中央に固まっている劉備軍を、曹操軍が包囲する形になっている。劉備・曹操の両軍ともに注意したいのは、趙雲と張飛の軍団付近に密集している建物。数が多く、視界が悪いため、道に迷いやすいのだ。自分の現在位置と進む方向を拡大マップと全体マップで確認しないと、目的地から遠ざかってしまうので気をつけたい。



←序盤は軍団の少ない曹操軍だが、やがてどんどん増えることになる。

マップ説明

劉備軍				曹操軍			
1	※劉備	10	周倉	1	※曹操	10	張郃
2	※諸葛亮	11	関平	2	曹丕	11	※夏侯淵
3	糜竺	12	※関羽	3	曹彰	12	于禁
4	孫乾	13	廖化	4	曹洪	13	※張遼
5	劉封	?	劉琦	5	※典韋	14	曹仁
6	※張飛			6	※許褚	15	李典
7	※趙雲			7	楽進	16	夏侯恩
8	糜芳			8	徐晃		
9	陳到			9	※夏侯惇		

	劉備軍拠点
	曹操軍拠点

1	劉備軍プレイヤー武将
2	曹操軍プレイヤー武将

	長坂橋

※の武将をプレイヤー武将にすると、マップ上の場所が出現位置になる。ただし、勢力が異なる場合は ? マークに準ずる。

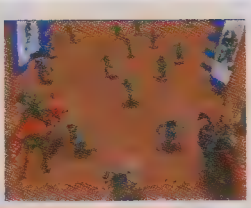
イベントガイド

①長坂橋に張飛と劉備の軍団、南の対岸に曹操軍の部隊がいると、張飛が敵を一喝。その士気が高まる（共通）。

②曹操軍のある有名武将を何人か倒すと、曹操軍の本隊が登場。曹操を筆頭に、各戦線に増援部隊が現れる（共通。ただし、曹操がプレイヤーのときは最初からいる）。

●その他に、劉備軍がある程度進軍すると、劉琦の軍団が援軍として到着。全部隊の士気が上がり、各軍団も反撃に移るイベントがある（劉備軍）。

➡曹操の軍団がついに襲来。これからが、劉備軍の正念場だ。



⬅張飛の一喝に、敵軍の兵士は震えあがるだけだ。

劉備軍

難易度 ★★★★

曹操軍は数が多いものの、敵の総大将と接触しやすい。ただし、こちらの総大将もすぐ危機になるので要注意。

戦線内部の敵をまず倒す

最終目標の曹操は、ある有名武将を数人倒さないと現われない。しかし、その前に倒す必要があるのが、すでに包囲ずみの楽進の軍団と、曹操軍の侵入拠点。これを先に倒さないと、曹操軍本隊が現われたとき、総大将の劉備が危機にさらされるのだ。戦闘開始から、劉封とともに戦えば、すぐに楽進は倒せる。楽進打倒後、他の戦線がまだ健在なら、劉備と対峙している李典も倒して本陣をより安全にするといい。

曹操との戦いになったら、前に突出せず劉備のもとへ下がること。曹操本隊がプレイヤーと総大将を倒すべく殺到するが、これを逆手にとって曹操に肉迫。敵総大将に的を絞ってこれを撃破するのだ。

獅子奮迅の勇将

↑圧倒的な曹操軍を相手に、趙雲はわずかひとりで立ち向かったという。

POINT 1 関羽の戦い

張飛と趙雲はすぐに典韋と許褚と戦えるが、関羽はその前に夏侯惇や徐晃との戦いが待っている。しかも、曹操軍本隊が到着すると、張遼や夏侯淵も参戦してくる。だが、それらを全員に相手するよりも、曹操を倒すほうが先決。夏侯惇たちを倒したらあとは関平ら配下武将にまかせて、張飛たちのもとへ急ごう。

POINT 2 張飛の仁王立ち

マップの右、劉備軍本陣の近くにある橋は長坂橋。この橋の上に劉備と張飛、そして橋の前に曹操軍がくるとイベントが発生し、張飛の軍団の士気が高まる。戦闘力を高めるためにも、このイベントはできるだけ実行したい。

POINT ? 劉琦の援軍

劉備の軍団がある程度進軍すると、拠点の防衛命令が発令。しばらくすると、劉琦が援軍として駆けつけてくれる。劉琦はさほど強くないため、敵の足止めくらいしか期待できない。しかし、これで守備に専念していたプレイヤー以外の各武将が自由に戦えるようになる。戦力の集中がしやすくなるぞ。

[illegible]に、助けの船がやってきた。

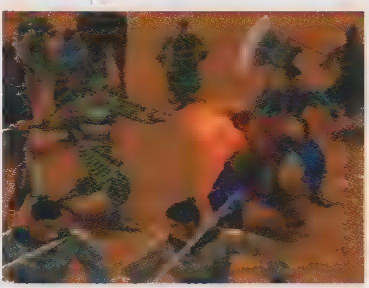
曹操軍

難易度 ★★★

敵の士気は高く、こちらは圧倒されがちだが、武将と兵士の数は曹操軍の方が上。個別撃破で敵を追いつめよう。

一騎当千の敵を倒せ

敵将は総勢14人とほぼ互角だが、関羽・張飛・趙雲といったつわものがそろっている。しかも、士気がいつもより格段に高い。劉備軍が長坂橋に到達すると、夏侯淵や張遼らの援軍が来るが、それでも苦戦する可能性が大きい。まずはこの敵の三本柱に的を絞り、ひとりずつ集中攻撃で倒していこう。この3人を残らず倒せば、勝利は目前といっていい。その後に劉備を追いつめよう。



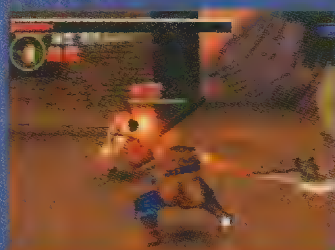
←一般兵士たちも強くなっているので、包囲されるととても危険だ。

敵本陣への突入

↑典韋とともに戦場を疾走する曹操。このステージでは、このような展開が多くみられることだろう。

POINT 3 まず、趙雲を倒す

関羽といきなり対決する夏侯惇以外は、趙雲または張飛とぶつかることが多い。このうち、先に倒しておきたいのが趙雲。槍の通常攻撃と無双乱舞には360°大回転のパターンがあり、しかもリーチが長い。[illegible]大打撃を受けることすらあるのだ。まず、相手を馬から引き離したら、起き上がりざまに無双乱舞をぶつける。以後は無双乱舞のヒットエンドラン戦法でジワジワと追いつめる。これが堅実な戦い方だ。深追いすると、手痛い反撃を受けるので注意しよう。



←打倒趙雲まであと一歩。体[illegible]

POINT 4 劉琦の軍団を突破

夏侯惇の目の前には敵武将が4人もいる。これでは包囲されかねないので、夏侯淵や于禁のもとへ後退し、戦力を整えたうえで関羽と戦うといい。しかし、それでも関羽に勝つのは難しいという人は、思い切って戦線を離脱する手もある。[illegible]で突進し、[illegible]には目もくれずにそのまま突破。[illegible]まで[illegible]するのだ。[illegible]することなく突っ走ることに成功すれば、曹仁とともに[illegible]と戦うことができる。[illegible]が来る前なら[illegible]ないので、意外と勝機はある。

赤壁の戦い

SEKIHEKI 建安十三年 冬

孫権軍 VS 曹操軍

船と船とが作り出す、複雑怪奇な迷路

船と船とが連結してまるで迷路のようになっているため、やたらと迷いやすいのがこのマップの特徴。船は陸地から遠ざかるほど安定性が悪くなり、移動のテンポにずれが生じる。なかでも危険なのが、朱垣の軍団前方にある建造物のない船と、張遼の軍団の横にある孤立した船。ここで包囲されると脱出は困難だ。

←自由度が高そうだが、両軍が最初に激突する場所は限られている。

マップ説明

孫権軍			曹操軍		
1	※孫権	10	※呂蒙	1	※曹操	10	※夏侯惇
2	程普	11	凌統	2	程昱	11	楽進
3	韓当	12	潘璋	3	曹彰	12	※典韋
4	董襲	13	周泰	4	荀攸	13	于禁
5	※太史慈	14	黄蓋	5	賈詡	14	※張遼
6	蔣欽	15	※甘寧	6	曹丕	15	徐晃
7	朱桓	16	丁奉	7	※許褚	16	曹洪
8	※周瑜	17	朱然	8	張郃	17	曹仁
9	徐盛	18	※陸遜	9	※夏侯淵	18	李典

孫権軍拠点	
曹操軍拠点	

1	孫権軍プレイヤー武将
2	曹操軍プレイヤー武将

※の武将をプレイヤー武将にすると、マップ上の場所が出現位置になる。ただし、勢力が異なる場合は☆マークに準ずる。

イベントガイド

①敵を100人撃破、または戦闘開始から一定時間経つと、諸葛亮が祈祷を開始する。さらに陸遜の軍団が出現し、曹仁らと戦いを開始する（共通）。
②祈祷開始後、黄蓋の軍団がここに到達すると、火計イベントが発生（共通）。
③火計イベントから一定時間経過すると、曹丕が援軍として戦闘を開始（共通）。
④曹操の撤退先（孫権軍）。

➡諸葛亮の祈祷と陸遜の軍団が、戦いの流れを変えるきっかけになる。

⬅火が曹操の船を焼く。これが周瑜と黄蓋の「苦肉の策」だ。

孫権軍

難易度 ★★★

火計さえ成功すれば、曹操は撤退しだす。しかし、火計前に黄蓋が倒されると、苦戦すること必至だろう。

火計が勝利を導く

戦闘開始から一定時間後、またはプレイヤーが100人撃破を達成するとイベントで諸葛亮が風向きを変える。これで火計が可能になるが、できればその前に、張遼の軍団と曹仁の軍団は撃破しておきたい。このふたつの軍団は、火計の鍵を握る黄蓋を倒しかねない危険な存在だからだ。張遼たちを倒して黄蓋が先へと進むようになったら、一度全体の戦況を確認しよう。もし、敵の軍団が孫権の本陣に肉迫しているなら、すぐさま引き返して本陣の安全を確保すること。本陣が安全になったら、いよいよ火計の実行だ。黄蓋が火を放ったとたん、曹操軍の兵士数と士気は激減する。こうなれば、こちらの勝利は約束されたも同然だ。

←周瑜の一振りが火計の合図。これで戦局は孫権軍有利となる。

↑曹操軍を背後から攻撃する陸遜。彼の活躍が敵に混乱をもたらす。

POINT 1 本陣に迫る危機

孫権軍の本陣近くには多くの部隊がいるが、それらの大半は迫りくる曹操軍を迎え撃つために動きだし、各個撃破されることが多い。とくに、夏侯惇と夏侯淵は曹操軍の中でも強い軍団を率いているため、よくこちらの守りを突破してくる。火計実行前にプレイヤーが前に突出すると本陣に帰れず、そのまま総大将を倒されかねない。深追いは絶対禁物だ。

POINT 2 火計ができない

火計実行前に黄蓋が倒れると、イベントは発生せず、曹操軍の兵士数や士気はそのまま。とはいえ、孫権が健在なうちは充分戦える。曹操軍の手薄になったところを突き、敵の本陣へ肉迫しよう。

POINT 3 逃げる曹操

火計が成功してしばらく時間が経つと、曹丕の軍団が活動を開始。さらに曹操が戦場から退却しようとする。退却先は、許褚や張郃らの初期配置からほど近い進入路だ。ここまで逃げきられると、曹丕を倒さなくても勝利は確実となる。曹操を追撃できるほどの体力がもうないため、退却を待つかもしれないだろう。

←火の中を逃げようとする曹操。

曹操軍

難易度 ★★★★

黄蓋を倒しさえすれば、火計は防げる。ただし、伏兵の陸遜に背後を突かれるので、その対策は講じておくこと。

火計はなんとしても阻止せよ

曹操軍で戦うと、戦闘開始から一定時間で諸葛亮が祈祷を開始。陸遜の軍団がマップ右から迫ってくる。彼らに曹仁の軍団を倒されると、孫権軍の火計をはばむものがいなくなるので、そうならないよう早いうちに曹仁たちのもとへ行き、敵の襲来に備えよう。ただ夏侯惇の場合は、西側から孫権軍が攻めこまないよう、先に太史慈の軍団を倒しておくこと。戦況によっては周瑜も来るが、これもなるべく撃破したい。曹仁のもとに着いたとき、黄蓋が近づいてきたなら、敵が目標に着く前に倒して火計を未然に防ぐこと。そうなれば孫権軍の切り札はなくなったも同然。あとは本陣の安全に気を配りつつ、孫権を倒すため前進あるのみだ。進撃ルートは足場が悪く、強敵・周瑜とぶつかりやすい西側より、比較的足場の安定した東側から進むといい。

↑夏侯惇はいち早く陸地で戦うことが多い。戦っている相手は彼を待ち構えている太史慈だ。

POINT 4 火計を乗り越える

もし、孫権軍の火計が成功しても悲観することはない。確かに士気と兵士数は減少するが曹操軍でのプレイでは、総大将の撤退はない。しかも一定時間経つと曹仁が援軍として行動を開始、前線へと向かうのだ。士気が下がったせいで友軍の動きは悪くなっているだろうが、それはプレイヤーがカバーすればいいこと。少しでも多く敵武将を倒して、孫権のいる本陣への道を切り開こう。

←赤い火が燃え盛っているが、ここがふんばりどころだ。

POINT 5 危険な船

朱桓の前にある船は、一見敵陣への近道、または自軍への逃げ道に見える。しかし、ここは建造物がなにもないため、敵の矢がやたらと飛来する危険地帯なのだ。この弓矢の危険さは、孫権軍でプレイするときにもいえるので、戦いや通行はなるべく避けるように。

POINT 6 進入拠点の底力

このマップでは陸遜に倒された敵の穴を、プレイヤーが埋めることがよくある。それでも兵士数は足りないが、進入拠点が健在なら心配ない。拠点から出てくる部隊が、フォローに来てくれるのだ。

合肥の戦い

GAPPI 建安二十年 夏

孫権軍 Vs 曹操軍

戦いを左右する間道

陸遜と夏侯惇がぶつかる戦場と、太史慈と曹仁・曹洪がぶつかる戦場が、この戦いの2大戦線となる。だが、もうひとつ注意すべき点がある。孫権軍本陣と、典韋のいる地点をつなぐ細い間道だ。ここは両陣営にとって、敵本陣まで楽に進める穴場。どちらの軍でプレイするにせよ、この道周辺の動きに目をくばらせておくこと。

←孫権軍本陣には多くの武将がいるが、戦力的にはやや曹操軍に劣る。

マップ説明

孫権軍				曹操軍			
1	※孫権	11	丁奉	1	※曹操	11	李典
2	周泰	12	甘寧	2	賈詡	12	于禁
3	程普	13	※孫尚香	3	曹丕	13	楽進
4	潘璋	14	徐盛	4	程昱	14	※典韋
5	黄蓋	15	周瑜	5	荀攸	15	※許褚
6	韓当	16	朱然	6	曹彰	16	龐徳
7	蒋欽	17	朱桓	7	張郃	17	曹仁
8	董襲	18	※呂蒙	8	※夏侯淵	18	曹洪
9	凌統	19	※陸遜	9	徐晃	19	張遼
10	※太史慈			10	※夏侯惇		

	孫権軍拠点
	曹操軍拠点
	豪雨地帯

1	孫権軍プレイヤー武将
2	曹操軍プレイヤー武将

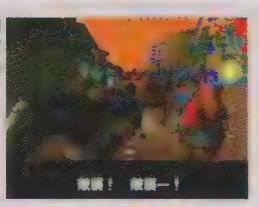
A	合肥城西外門（張郃）
B	合肥城南外門（楽進）
C	合肥城西内門（曹丕）
D	合肥城南内門（曹彰）

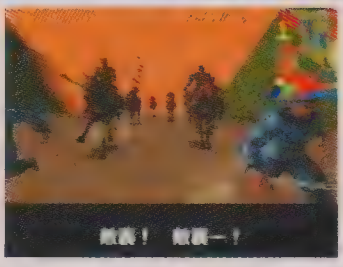
※の武将をプレイヤー武将にすると、マップ上の場所が出現位置になる。ただし、勢力が異なる場合は ■ マークに準ずる。

イベントガイド

①韓当と程普が、それぞれ苦戦中の太史慈と陸遜の応援に向かう。すると、そのスキを突いて張遼が孫権軍の本陣の正面に出現し、奇襲をしかける（共通）。
②張遼の奇襲後、孫権の水軍が到着する場合がある。（共通。ただし曹操軍はプレイヤーが張遼以外）。
③孫権の水軍が到達すると、合肥城近くに甘寧が登場。曹操軍に奇襲をしかける（共通。ただし、孫権軍はプレイヤーが甘寧以外）。

➡張遼率いる軍団は、手薄な孫権軍本陣にとっては最悪の敵だ。





⬅曹操に張遼がいるなら、孫権には甘寧という猛者がいる。

孫権軍

難易度 ★★★★★

呉の天敵・張遼の奇襲が孫権軍を散々苦しめるだろう。本陣の守りはプレイヤー武将が固めるように。

張遼の奇襲に注意

敵の数が多い太史慈の戦線と、敵の質が高い陸遜の戦線。この両戦線が苦しいと、程普と韓当が援軍として動き出す。だが、それが曹操の思うつぼ。一定時間経過すると、張遼の伏兵が孫権軍本陣前に出現し、総大将めざして攻撃を開始するのだ。これをしのぎつつ待てば、今度は甘寧が登場し、孫権軍も逆襲できる。とはいえ、その前に総大将が倒されてはどうしようもないので、急いで本陣へ戻ろう。張遼を倒し、本陣が安全になったら、今度は合肥城外門の守将・張郃と楽進、そして内門の守将・曹丕と曹彰を撃破して敵本陣への突入口を作ること。最初は城の中にいるふたりも外門が開けば戦えるようになり、孫権軍の手で倒せるようになるのだ。

⬆かつては海賊として恐れられた甘寧は、孫権軍の切り札だ。

POINT 1 濡須口を守れ

孫権軍の本陣は、濡須口とも呼ばれている。その中心、孫権のいる一帯に張遼が侵入してきたら、プレイヤー武将が守りぬこう。いくらイベントで援軍がきても、それで敵部隊を食いとめるのは難しく、しかも他の武将たちは本陣から離れたところに釘づけにされているからだ。

POINT 2 甘寧を孤立させるな

張遼を倒したら、いよいよ合肥城攻略となるが、その前に甘寧の救援も忘れずに。合肥城のすぐ前にいるため、孤立しやすいのだ。彼の軍団が生き残れば、合肥城攻略が楽になるので敗走させないこと。とくに危険なのは、城から出てくる曹彰と、于禁、そして合肥城近くの敵進入拠点だ。絶対に倒そう。

POINT 3 周瑜・孫尚香の進路

周瑜または孫尚香は戦闘開始時に、太史慈とも陸遜とも離れた位置にいる。位置的には陸遜の援護に行きやすいのだが、ここは典韋と李典を倒すことに専念しよう。このふたりを倒せば、張遼が現われてもすぐに周瑜を通り、本陣に駆けつけることができるからだ。

⬅徐盛が近くにいるので、彼の力もあてにするといい。

曹操軍

難易度 ★★★

甘寧が手薄になった合肥城に奇襲をしかけてくる。敵の出現時期を読み、城の守りは固めておく必要がある。

速攻か、それとも持久戦か

曹操軍は孫権軍だけではなく、時間とも勝負しなくてはならない。曹操軍で戦う場合でも甘寧の奇襲が発生する。すると曹操軍全員の士気が下がってしまうのだ。しかも、甘寧出現前には呉の援軍も到着し、合肥城内の武将たちも出陣してしまう。残っているのは曹操の軍団だけで、こちらの本陣が逆にピンチになるので、戦況的に張遼と共同攻撃ができそうにないなら、甘寧または陸遜・呂蒙を倒し、合肥城内の曹丕と曹彰がうかつに倒されないようにする。そして、確実に敵武将を倒して本陣へ向かうこと。士気の下がった味方部隊は、プレイヤーがフォローすればなんとかなる。甘寧出現前に張遼と呼応して、プレイヤー武将が本陣へ突入し、速攻で総大将の孫権を倒すという作戦もあるが、これは危険な賭けなので、お勧めはできない。

↑張遼はその戦いのすさまじさから、呉の兵士はもちろん、子供たちからも恐れられたという。

POINT 4 近道の安全確保

曹操軍の武将が孫権軍本陣に向かうには、典韋のいる地点にある間道を通るのが近道。しかし、この辺りには周泰や蘇尚香といった難敵がおり、場合によっては足止めされることがある。なかでも周泰は孫権軍の最強クラスだ。すぐ周泰と戦える位置にいるなら、早いうちに倒してしまうこと。

POINT 5 甘寧をすぐ迎撃

許褚、そして本来は魏ではない武将を選ぶと、合肥城近くからスタートする。ここは大史慈のいる戦線へ移動し、敵武将の撤退と進入経路を封鎖しながら甘寧を待とう。甘寧が登場したらすぐにでも迎え撃って、合肥城の安全を確保するのだ。援軍の軍団が登場するかもしれないが、まずは本陣の安全確保だ。

←早いうちに大史慈を呼んでおくのも、対甘寧対策になる。

POINT 6 合肥城を守る

合肥城内に敵が入りこむようになったら、城まで戻って敵軍団と戦おう。総大将を守るのはもちろんのこと、敵の部隊を少しでも多く倒せば、甘寧の登場で高まった敵の士気を下げ、逆にこちらの士気を高めることもできるからだ。

夷陵の戦い

IRYOU 章武元年 夏

孫権軍 Vs 劉備軍

複雑な地形、天候に要注意

孫権軍でプレイした場合はここが最終決戦場となる。両陣営の本陣にたどりつくまでは細く複雑な地形や視界をさえぎる悪天候にさんざん悩ませられるだろう。味方の危機を救うためには効率的な移動を求められるので、馬は常に確保しておくようにしたい。敵有名武将を探しだして、馬を奪うのがてっとり早い方法だ。

←マップ南は壁があるため、見た目よりも戦場はせまく感じるのだ。

マップ説明

孫権軍			劉備軍		
①	※孫権	⑪	※甘寧	①	※劉備	⑪	関平
②	程普	⑫	徐盛	②	呉蘭	⑫	周倉
③	韓当	⑬	丁奉	③	黄権	⑬	※馬超
④	※孫尚香	⑭	※太史慈	④	雷同	⑭	馬岱
⑤	蒋欽	⑮	※周瑜	⑤	※諸葛亮	⑮	※黄忠
⑥	黄蓋	⑯	朱桓	⑥	※趙雲	⑯	※張飛
⑦	朱然	⑰	凌統	⑦	魏延	⑰	張苞
⑧	※陸遜	⑱	※呂蒙	⑧	関索	⑱	沙摩柯
⑨	周泰			⑨	関興	⑲	厳顔
⑩	潘璋			⑩	※関羽		

	孫権軍進入拠点
	劉備軍進入拠点
	豪雨地帯
	雷雨地帯
	濃霧地帯

1	孫権軍プレイヤー武将
2	劉備軍プレイヤー武将

※の武将をプレイヤー武将にすると、マップ上の場所が出現位置になる。ただし、勢力が異なる場合は　マークに準ずる。

孫権軍の展望

このステージは孫権軍の最終ステージということもあり、相手は強力である。劉備軍は五虎大将以外にも魏延、馬岱など猛将ぞろい。そして天才軍師諸葛亮を中心に4人の武将が総大将の劉備を守っている。しかも諸葛亮は孫権軍を苦しめる数々のワナを張りめぐらしている。しかし、このステージまでたどりついたのであれば、キャラの成長、テクニック、戦略眼は相当なものであるはず。冷静、かつ迅速に対処して勝機を見いだすのだ。

劉備軍の展望

劉備軍でプレイすると4ステージ目にあたるのが夷陵の戦いである。五虎大将が初めて勢ぞろいするので蜀ファンにはたまらないステージだろう。

しかし、孫権軍は決して甘くない。関羽は最初から孤立しており、その関羽を包囲しているのは周瑜・呂蒙といった孫権軍を代表する武将である。また、馬超軍が戦っている地点は悪天候のため視界が非常悪く、救援に向かいにくいのだ。奮迅の活躍で五虎大将全員生き残らせよう。

五丈原の戦い

GOJOUGEN
建興十二年 秋

劉備軍 Vs 曹操軍

左右両翼が主戦場

劉備軍の諸葛亮、曹操軍の司馬懿と、それぞれの本陣前を軍師が守っているのが特徴的だ。劉備軍の本陣周辺は道が入りくみ、各門には多数の弓兵が一帯に控えているため、やや劉備軍有利に見える。しかし、曹操本陣も狭い道に司馬懿配下の部隊がひしめきあう。両軍、総力戦で雌雄を決するにふさわしい舞台なのだ。

←川をはさんで対峙する劉備軍と曹操軍。いよいよ最終決戦だ。

マップ説明

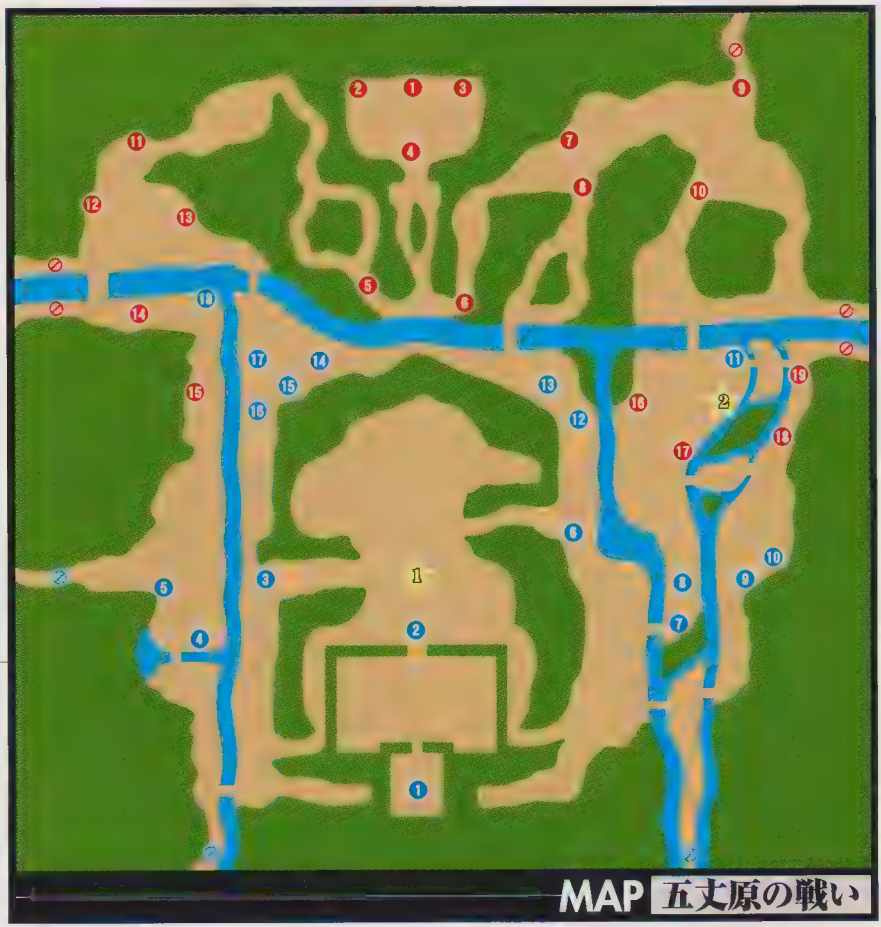
劉備軍				曹操軍			
1	※劉備	11	姜維	1	※曹操	11	※張遼
2	※諸葛亮	12	※張飛	2	曹丕	12	于禁
3	関索	13	張苞	3	曹彰	13	楽進
4	※黄忠	14	周倉	4	※司馬懿	14	※許褚
5	厳顔	15	関平	5	鍾会	15	張郃
6	雷同	16	※関羽	6	鄧艾	16	※夏侯淵
7	※趙雲	17	関興	7	※夏侯惇	17	李典
8	呉蘭	18	魏延	8	徐晃	18	龐徳
9	※馬超			9	曹洪	19	※典韋
10	馬岱			10	曹仁		

⊘	劉備軍 進入拠点
⊘	曹操軍 進入拠点

1	劉備軍プレイヤー武将
2	曹操軍プレイヤー武将

A	五丈原西門（関索）
B	五丈原東門（雷銅）
C	五丈原東砦
D	五丈原西砦
E	臥竜門（諸葛亮）

※の武将をプレイヤー武将にすると、マップ上の場所が出現位置になる。ただし、勢力が異なる場合は●マークに準ずる。



MAP 五丈原の戦い

劉備軍の展望

両陣営とも考えうる最強戦力でこの決戦に挑んでいる。劉備軍は姜維が初登場する。史実でも諸葛亮とともに蜀の後期を支えた名将の活躍に期待したい。

ステージの難しさはもちろんトップクラスなので、自軍の勝利のために奮闘しなければならないが、余裕があるのなら因縁の深い両軍だけに、プレイスタイルにはこだわってもいい。たとえば関羽でプレイしているのであれば親友だった張遼と戦うのもおもしろいだろう。

曹操軍の展望

五丈原は曹操軍にとっても最終ステージとなる。たとえ劉備軍に五虎大将、諸葛亮がいるからといって恐れることはない。夏侯惇、典韋、張遼などの猛将に加え、諸葛亮に匹敵する名軍師である司馬懿が加わっているのだ。天才軍師同士がぶつかりあう戦場なので、もちろん戦場にはワナがある。プレイヤーの冷静かつ剛胆な対応が勝敗をわけるだろう。戦いはし烈を極めるだろうが、劉備軍の誇る五虎大将を討ちとり完全勝利をめざすのだ。

EXTRA PAGE

用語ミニ辞典

本書中の用語の他に、テクニックや個性的なプレイスタイルなども名前を付けてピックアップしてみた！

あ

■字（あざな）

中国の男性が、元服の時につける通称。たとえば劉備玄徳の場合、劉が姓にあたって、備が名前。劉家の備という青年が、玄徳という字を持っているというわけだ。

■足蹴（あしげ）

倒れている敵に近づき足で蹴るように動かすこと。敵にダメージを与えるなどの効果はないが、戦場での臨場感があふれたワイルドな趣がある。調子にのってやっているといきなり立ち上がって攻撃されるので注意。呂布など最強クラスとの敵にやるとスリル満点だ。

■アタック（ATTACK）

プレイヤー武将の持つ攻撃力のこと。第１章の登場武将解説では初期値を掲載している。アイテムによって能力は上がる。最高255まで上昇する。

■阿斗（あと）

劉備の子・劉禅の幼名。のちの蜀の2代皇帝。貧しい身から蜀を興した父親に比べ、かなり無能ぶりを発揮した暗君で、蜀は彼の代で滅亡する。

■浮かせ

△ボタンを押すと使える、チャージ攻撃の2撃目を命中させると、敵の体が一瞬空中に浮かせることができる。武将によっては、カウンター攻撃やダッシュ攻撃でも浮かせができることがある。

■英雄論

劉備は一時曹操軍の傘下にいたことがある。このとき、劉備は皇帝をないがしろにする曹操に対して警戒心をもっていたが、曹操は劉備とは仲間のつもりでいた。ある日、曹操は劉備を招いて小さな酒宴を開き、そこで曹操は「この世で英雄と思われる人物は誰か」と劉備に問いかけた。劉備は袁紹や孫策などの名前を上げたが、曹操は首を横に振り「彼らはとうてい英雄ではない。英雄とは機知に富み、いかなる苦境にも策を使って脱することのできる人物。すなわち余と君だ！」と語った。劉備は、曹操が自分のことをそうまで恐れているのかと驚愕する。そこへ大きな雷鳴が轟き、劉備はあわてて机の下へ身を隠して震えた。曹操はそんな劉備を見て冷笑し、自分の買いかぶりすぎかと考えた。それから数日後、劉備は曹操から兵を借りて領外へ。彼は雷鳴を利用して曹操から軽んじられるように振る舞い、みごと曹操の手から逃れたのだ。

■王允（おういん）

皇帝を補佐していた名臣。皇帝をないがしろにする董卓の悪行に、日々悩んでいた。貂蝉の協力のもと、離間の策を成功させ、董卓を暗殺する。

■おなかいっぱい状態

せっかく体力回復の肉まんが出現しているのに、自分の体力がＭＡＸ状態のため意味がないこと。なぜかこういうときに限ってやたらと肉まんが出現するんだよなあ。

か

■ガード

Ｌ1ボタンを押すと、正面の敵の攻撃をまったく受けつけない状態になる。敵から攻撃をガードすると、火花が散る。

■カウンター攻撃

ガード中に正面の敵から攻撃を受け、火花が出ている瞬間に□ボタンを押すと、すばやくこの技が出て、反撃することができる。

■ガテン系オヤジ

がに股で戦場を走る張飛の後ろ姿から。昭和40年代のダム工事のオヤジが隣りの現場との抗争で、地下足袋にニッカポッカという出で立ちで、ツルハシを手に駆けつける姿を彷彿とさせる。これをダサイとみるか、ワイルドなオヤジ度ムンムンだぜと楽しむかはプレイヤー次第だが、張飛の後ろ姿を頼もしく感じ、勝利を確信する劉備の気持ちにせまれる。

■カメラワーク

別名カメラ小僧プレイ。相手を倒すのではなく、ひたすらカメラアングルを気にして心地よい映像を得るために小刻みにＬ1ボタンを押すプレイスタイル。マニアは貂蝉や近衛兵ばかりを狙うらしい。ちなみに仰向けに倒れているときに視点を切り替えても、画面いっぱいに青空はひろがらないので、近衛兵の足下に倒れ込んでも得るものは何

もない。

■宦官（かんがん）

後宮（女官や皇帝の妻、側室などがいる場所）で働く、去勢された男性のこと。

■漢中（かんちゅう）

当時の大都市。周辺は肥沃な土地が広がっていた。三国時代の蜀と魏にとっては、絶対に必要な場所であり、相手に渡せない地域でもあった。当初は魏が支配していたが、黄忠の活躍で蜀が占拠。のちにここから何度も諸葛亮が北伐に出陣。

■漢朝

紀元前2世紀頃、秦の始皇帝の死後、中国大陸は戦乱の時代となったが、その中で項羽と劉邦がしだいに力を高め、ついには2大勢力として対立することになった。項羽は戦いにほとんど負けたことのない豪傑で、一方の劉邦は名臣たちに支えられた仁義の厚い英雄。最終的には劉邦が最終決戦を制し、このときから中国は漢の時代になる。

漢は紀元前2世紀頃から西暦元年頃までを前漢、それ以降を後漢と呼ぶ。それは前漢末期、新という時代が一時的（約15年間）に成立したためで、その後前漢皇帝の子孫が再び漢を興し、後漢となるのだ。

ちなみに劉備は漢の高祖（劉邦）の末裔といわれ、漢朝の再興が彼生涯の目標なのだ。

■気絶

△ボタンで出せるチャージ攻撃の3撃目。これを敵に命中させると、一時的に気絶させることができる。敵の頭の上に星が回るのが、その目印。武将によっては、ダッシュ攻撃やカウンター、無双乱舞でも、この効果が発揮される者がいる。

■魏の五虎大将

五虎大将は蜀の専売特許と思いきや、魏にも匹敵する漢（おとこ）たちがいる。張遼、楽進、于禁、張郃、徐晃だ。『正史』の『魏志』で一緒に伝がたてられている。彼らは長坂、合肥、五丈原にそろって登場する。典韋と許褚が入らないのは、彼らは軍というよりも曹操のボディガードだったから。じゃあ、呉の五虎大将というと……。適当に選んでください。

■究極の奥義

敵を浮かせてから連続して通常攻撃を叩き込むこと。このときに、通常攻撃の4撃目を入れてはいけない。3撃目、または2撃目でいったん手を止め、敵が地面にバウンドした瞬間にまた通常攻撃を3撃目または2撃目までいれるのだ。これをくり返すことにより、連続ヒットの数は飛躍的に伸びるのだ。8ヒット以上で一般兵でもアイテムを出現させるようになるので、体力回復には困らなくなるぞ。キャラによってはチャージ攻撃やジャンプ攻撃も使わないといけないので、修練が必要だが、慣れてくると10連続ヒットぐらいは簡単にできるようになる。

■玉璽（ぎょくじ）

皇帝のみが使えるハンコ。これを持つ者が、皇帝と名乗ることができる。もとは秦の始皇帝が作ったもので、歴代の皇帝がずっと所持していた。しかし年月がたつと紛失して、代わりのものを作ったりしたので、玉璽と呼ばれるものは複数存在する。劉備も玉璽を得て、蜀漢の皇帝になった。

■拠点兵長

ゲームマップ上にいくつかある、拠点を守備する兵士の隊長。拠点からは援軍の兵士が無限に出現するので、敵の本拠を叩く前に拠点制圧をすることが必要。拠点兵長を倒せば、他の兵士は倒さなくても拠点を制圧したことになる。

■斬込み隊長

野球でいう1番バッターのこと。このバッターの強弱からそのチームの攻撃力がうかがわれる。西武の松井稼頭央（最近クリンアップが多いが）、横浜の石井琢朗が代表的。高橋慶彦、野村謙二郎と続いた強いカープが復活するには「キムタク」こと木村拓也の躍進がカギである。「無双」ではプレイヤー武将が、先陣を切ることが多く、文字通り斬込み隊長であり、その活躍が戦況全体を有利に変えていく。ときには、主砲や救援投手の役も同時にこなさなくてはいけないのはつらいところだ。

■軍師

官職に軍師将軍というものはあるが、あくまでも将軍号のひとつ。軍事行動の作戦計画を練る参謀の長というイメージでの正式な職名ではない。蜀には諸葛亮、魏では司馬懿、呉では周瑜や陸遜が軍師にあたる。「無双」はアクションゲームなので、彼らのインサイドワークは反映しにくい。それでも戦場では、連弩を見舞ったり、石を落としたり、火を放つなど、プレイヤー武将の行く手を阻む老獪で意地悪な仕掛けでもてなしてくれる。ゲームには沮授や荀攸といった軍師タイプの武将が多数登場するが、彼らはおおむね防御力が高いという傾向がある。

■荊州（けいしゅう）

蜀と呉の間にある肥沃な地域。後漢末期には、劉備と同族といわれていた劉表が支配していたが、劉表の死後は劉備が治め、蜀を取ったのちは関羽が治めるようになった。呉は赤壁の戦いで勝利したものの、戦利品として狙っていた荊州を劉

備に取られてしまい、劉備と孫権の間に荊州が大きな問題となってしまった。のちに劉備が蜀を取って、漢中へ出兵している頃、呉は魏と同盟を結んで荊州へ侵攻。このとき防戦していた関羽が、味方の裏切りによって敗死してしまうのだ。

■黄巾プレイ

「無双」なんてチョロいぜという上級プレイヤーには、フリーモードの黄巾党側で猪突猛進プレイすることをオススメする。劉備の陣へいくといきなり出くわす関羽と張飛のタッグは、ふたりそろえば呂布なみで異常に強い。相手がふたりなので注意が分散されるのだ。かなり厳しいプレイになるが、「黄巾の子」となって「黄天まさに立つべし（黄巾党が掲げた標語、黄巾党の世の中にしようという意味）」を実現するのも一興だ。

■後方攻撃

すべての武将から一般の兵士にいたるまで、背後は死角であり、受けるダメージも大きい。これはバトルの常識だ。後ろから呂布あたりに連続攻撃を受けたひにゃ、思わず「ヒィ〜」と悲鳴をあげてしまう。こちらの弱点は逆に敵のウィークポイントだ。後方攻撃は卑怯だなんて気取ってないでガンガン攻めたてよう。

■五虎将斬り（ごこしょうぎり）

名の知られた名将・猛将が登場する「真・三國無双」は、当然ながら対する敵軍の武将たちも強力だ。とくに魏の武将でプレイすると五丈原、呉では夷陵の戦いで、名高い蜀の五虎将（五虎大将）全員が登場する。必ずしも全員相手にする必要はないし、五虎大将はひとりでも化け物なみに強いのだが、腕に覚えのある方はトライしてみよう。五人を倒しても誰も褒めちゃくれないが、いいしれぬ達成感が味わえよう。

■五虎大将（ごこたいしょう）

「正史」にはないが、劉備が蜀を取って漢中王となったときに作られた将軍位。関羽を筆頭に、張飛、趙雲、馬超、黄忠が任命された。

■こづく

自軍の兵士を後ろから前に押し出すようにする行為。強敵を前にしたときに、自軍の兵士を犠牲にして敵の第一撃をかわすことが目的だが、あまりいさぎよくないよな。あんまりやりすぎると押されている味方兵がツルッとすべって移動しちゃうので気をつけよう。

■近衛兵（このえへい）

貂蝉や孫尚香を守る、女性の親衛隊のこと。親衛隊の能力は、守っている有名武将の能力に比例するので、近衛兵は防御力が比較的高いといえる。

■コンビネーション技

△ボタンのチャージ攻撃を決めた直後、□ボタンの通常攻撃や○ボタンの無双乱舞へとつながる一連の連続攻撃。オーソドックスな技としては、チャージ攻撃の2撃目か3撃目を敵に命中させてスキを作ってから、通常攻撃か無双乱舞に入るというもの。ひとりの敵に対して有効で、すべての攻撃が命中すれば、たとえ有名武将といえど大ダメージはまぬがれない。

さ

■三顧の礼（さんこのれい）

劉備が諸葛亮を得ようとして、3度までも足を運んだことからいわれた言葉。当時の劉備は劉表から借りているものとはいえ、一城の主。また彼自身が皇帝の遠戚にあたるということも世に広まっていた。

劉備は常日頃、知略に長けた人物を求めていたが、あることから臥龍こと諸葛亮が近くの草庵に住んでいることを聞き、自ら訪問する。関羽や張飛が、いまだ無名の人物の草庵へ、身分の高い劉備がいくことを反対するが、彼は聞き入れなかった。1度め、2度めとも諸葛亮に会うことができなかったが、3度めにようやく諸葛亮の教えを聞くことができた。このときの教えが、中国を3分割して統治するという天下三分の計だった。

諸葛亮ははじめ、劉備からの誘いを断るが、身分の差があるにも関わらず3度も訪問してくれた彼に感銘を受け、ついに草庵を出るのだった。

■士気

敵味方を問わず、兵士が1人倒れると、ごくわずかながら士気が落ちる。それが有名武将になると、低下値は大きくなるのだ。士気が低くなると、軍勢全体の攻撃力が下がり、敗北へとつながる。ゲーム中に画面にメッセージが出たときや、画面右上のメーターには気をつけておこう。

■死せる孔明、生ける仲達を走らす

蜀軍を率いて6度目の北伐を行った諸葛亮孔明は、五丈原で無念の最期を迎えた。このとき、諸葛亮の神謀鬼略にかなわず守りに徹していた魏の司馬懿仲達は、諸葛亮の死を天文で悟る。そして、諸葛亮のいない蜀軍など恐るるに足らずと、自ら兵を率いて、退却をはじめた蜀軍を追撃した。だが、しばらく追撃して小高い丘に目をやると、そこには諸葛亮の姿が！　司馬懿はあわてて城へ逃げ込み、蜀軍は被害も受けず撤退することができた。のちに司馬懿の知るところによると、やはり諸葛亮はすでにこの世の人でなく、あのとき姿を

見せたのは諸葛亮に似せた木像だったのだ。

■少帝と陳留王

漢朝第12代皇帝・霊帝の2人の王子のこと。宮廷内の派閥争いによって、小帝が霊帝のあとをついで皇帝となるはずだったが、董卓が異論を唱え、少帝を廃してしまった。のちに少帝は母親とともに暗殺される。代わって皇帝となったのが陳留王こと献帝である。およそ400年続いた漢朝は、この献帝で幕を閉じるのだ。

■消滅

出現したアイテムが取る前に消えてしまうこと。目の前の肉まんが取る直前にすうっと消えてしまうときは脱力しちゃうよな。

■親衛隊

有名武将を守るため、つねにそばから離れずにいる兵士のこと。プレイヤー武将の場合は護衛兵となっている。ステージクリアに従って護衛兵のレベルが上がっていくので、たとえ少人数であってもゲームを続けていくほど頼りになる存在となっていく。

■進入拠点

兵士が無限に現れる拠点のこと。ゲームマップ中に何ヶ所かあり、敵の拠点を押さえ、味方の拠点の安全を確保することが勝利のコツとなる。

■進入禁止表示

進入拠点の先はプレイヤー武将は踏み込めない。進入しようとすると道路標識が表示される。ところで、このマークは自動車運転免許をもっていない人には意味がわからないこともあるだろう。バイク免許は16歳からである。「無双」は事実上、16禁ソフトなのである？

■水魚の交わり（すいぎょのまじわり）

諸葛亮を軍師に得た劉備は、それ以来食事をするときも散歩をするときも、常に諸葛亮をそばから離すことはなかった。これを見ていた関羽や張飛が、昔からともに戦ってきた家臣たちがあまり諸葛亮を重用しすぎると不平をいう、と劉備に諫言。このとき劉備は「余が孔明を得たことは、魚が水を得たようなものだ」と語り、関羽たちに悪く思わないで欲しいとつけ加えた。これ以降、劉備と諸葛亮の親密さを水魚の交わりと呼んだ。

■総大将

ゲームの勝敗を決定づける武将のこと。味方の総大将が倒される前に、敵の総大将を倒せばステージクリアとなるのだ。したがって、プレイヤー武将がいかに善戦しようと、味方の総大将が倒されればゲームオーバーとなるので、つねに総大将への気配りをする必要がある。ステージによっては、いきなり敵の伏兵が出現し、味方の総大将へ襲いかかることもあるので、画面中のメッセージには気をつけておくこと。また緊急事態に備えるため、移動手段には馬を使うといい。

■総大将放置プレイ

自軍の総大将の危機をかえりみずに、放っておいて、気の向くままに戦うこと。無能な上司をもち苦労が絶えないサラリーマンがストレス解消にとるプレイスタイル。スポーツでも監督が無能で自分勝手だと野球やサッカー選手は身勝手なプレイにはしることがある。劉備や袁紹の面倒なんかみてらんねえよ、という方に。

■孫策（そんさく）

呉の孫堅の長男で、孫権にとっては兄にあたる。「江東の小覇王」と呼ばれるほどの豪傑で、三国時代の呉の領土は、ほとんど兄・孫策が広げたものだった。周瑜とは親友同士で、双子の美女をそれぞれが妻にするほどであった。

曹操の領土へ侵攻しようと計画していたが、刺客に命を狙われて傷を受けてしまう。命はとりとめたものの、病気などが併発して没する。まだ26才という若さだった。

■孫子（そんし）

紀元前6世紀頃の春秋戦国時代に活躍した兵法家。彼の残した「孫子の兵法書」はとくに有名。呉の孫堅は、彼の末裔といわれている。

孫子の逸話として有名なのは、呉国（春秋時代の）に仕えるときのこと。呉王に「そちの兵法は立派だが、はたして婦女子に対して用いることができるか」といわれたので、孫子はうなづき、宮廷の側室たちを使って実践してみせた。このとき、孫子は「右といえば右がわを、左といえば左がわを向くように」と2度、同じことを丁寧に伝えた。しかし宮廷の女官たちは笑って、まったく動こうとはしない。孫子はその女官たちの隊長で、呉王の愛妾を引き出し、首をはねようとする。驚いた呉王は、愛妾を助けるように孫子へ頼み込むが、彼は「将が軍を率いているときは、君命でも受けぬ」といって、愛妾の首をはねたのだった。呉王は孫子を傲慢だと思ったが、孫子の優秀さは認め、やがて重用するようになる。そして呉は、みるみる大国へと成長していったのである。

た

■隊長

ゲーム中で部隊を率いて戦う兵士のこと。有名武将は隊長以上のクラスで存在し、兵卒にはいない。隊長を倒すと、アイテムを出すことがあるの

で、体力が乏しくなったときは、隊長ばかりを狙って倒すようにすること。

■ダブルプレー

野球用語でいう“二重殺”のこと。一度のアクションでふたり同時に倒すこと。「無双」ではトリプルプレー以上もざらにある。同義語に“ゲッツー”があり、こちらの方がプレイの臨場感がある。武勲が高ポイントだったり、上級のアイテムが出現するわけではないが、決まると爽快だ。上級を自認する方は有名武将のゲッツーにトライしよう。

■チャージ攻撃

□ボタンの通常攻撃にあわせて、△ボタンを押してくり出す攻撃。4種類の攻撃パターンがある。1撃目に△ボタンを押すと広範囲に攻撃が可能。1撃目に通常攻撃を出して2撃目にチャージ攻撃すると浮かせ効果。同様に、3撃目は気絶、4撃目は弾き飛ばしの効果がある技が出せるのだ。浮かせたり、気絶させたあと、さらに通常攻撃や無双乱舞を出すことによってコンビネーション技を出すことができる。

■長安（ちょうあん）

魏の大都市。董卓が反董卓連合に攻められたとき、漢朝の都・洛陽に火を放って、一時ここへ遷都したこともある。北伐を行った諸葛亮も、まずここを落とすつもりで進軍していた。

■挑発

敵有名武将と一騎討ちにもちこむために、矢などを射かけること。怒った敵将はこちらにつっこんでくるので、適当に逃げて他の敵兵から充分にひきはなしてから戦う。敵武将との距離が離れすぎていると敵将はこちらに気がつかないこともある。一騎討ちが苦手な方はこの方法が有効だ。

■猪突プレイ

短気な方向け、短期決戦のための単騎突入プレイのこと。猪突猛進するさまから。戦況などおかまいなしに、敵本陣に突入して敵総大将の頸を挙げる。弱い黄巾軍を相手にしたり、敵総大将までさえぎる関などがない赤壁などのステージがおすすめである。とはいえプレイヤーのテクニック、キャラの能力がずば抜けていないとなかなか成功しない。逆に本陣前で囲まれ、なすすべもなくやられてしまうことがほとんどだ。なお能力アップのアイテムがほとんどとれないのでキャラを育てたいときはあまりおすすめできない。

■通常攻撃

□ボタンを押してくり出せる攻撃。4連続で攻撃が行え、1撃ごとに前方や周囲の敵にめがけて武器を使うのだ。プレイヤー武将によって、4連続攻撃のパターンが異なるので、武将を使いこなすには1撃ごとの特徴を把握する必要がある。

■［技を］つなぐ

攻撃技を出した直後に、すぐまた技を出す行動のこと。たとえば通常攻撃のあとに、無双乱舞を使ったり、チャージ攻撃をすることができるが、そのつなぎの間が長いと、敵にガードされてしまう。そこで、チャージ攻撃で敵を浮かせたり気絶させたりして、そのスキの間に通常攻撃や無双乱舞を出せば、ガードされる可能性も少ないのだ。また、技にもすばやいものや、遅い動きをするものもある。当然すばやい動きの技を使っていけば、技同士がつながる可能性が高く、遅ければつながらない。しっかりコツをつかんでおこう。

■定軍山（ていぐんさん）

漢中と剣閣（蜀の天然の要害）の中間地点にある山。蜀にとっては漢中攻略のための最大の拠点であり、魏にとっては絶対に失えない漢中ののど元であった。したがって劉備が、蜀の主力部隊を率いて漢中攻略戦に出陣したとき、定軍山を守る魏の夏侯淵と衝突。夏侯淵は黄忠により敗死し、それ以降定軍山は蜀領となる。夏侯淵が死んだことを聞いた曹操は烈火のごとく怒り、40万以上の兵力で定軍山へ進行したが、なかなか落とすことができずに退却。漢中もすぐに劉備の支配下におかれた。

その後、諸葛亮が五丈原で没すると、彼の遺言のまま墓を定軍山の頂上へ作った。もし魏が蜀へ侵攻したときは、この定軍山を通ることは必然であり、死んでもその魏軍ににらみをきかせるつもりだったのだ。

■丁原（ていげん）

呂布の養父。漢朝の政変により、都・洛陽へ一軍を率いてやってきた。しかしすでに洛陽は董卓のものとなっていて、悪逆非道を行う董卓に対し敵対心を燃やした。董卓は丁原の養子である稀代の豪傑・呂布に貢ぎ物をし、我が陣営に加わるように誘う。すると、呂布はすぐさま丁原の首を取り、丁原の軍とともに董卓の傘下に入った。これによって、董卓の力がより強固なものになった。

■ディフェンス（DEFENSE）

プレイヤー武将の持つ防御力のこと。第1章の登場武将解説では初期値を掲載している。アイテムによって能力は上がる。最高255まで上昇する。

■桃園の誓い（とうえんのちかい）

劉備と関羽、張飛が交わした義兄弟の契りのこと。貧しい青年の劉備に、ただ者ではないことを

感じた張飛は、寺子屋の先生だった関羽に報告。2人は劉備を訪れ、黄巾の乱より始まった大陸の混乱を鎮めるため立ち上がろうとするのだった。このとき関羽と張飛は、劉備が皇帝の血筋のものであることを知り、君主としてあがめようとするが、劉備はこれを固辞。かわりに義兄弟の契りを結んだ。ところは桃の花が乱れ咲く巨木のそば。3人だけの小宴を開き「死ぬときは同年同月を願わん」と誓い合ったのだった。

は

■弾き飛ばし

加えた攻撃によって、敵を弾き飛ばすことができる。△ボタンのチャージ攻撃の4撃目や、ダッシュ攻撃などでこの効果があらわれる。

■反董卓連合

董卓の悪行に、若き正義心に燃えた曹操が、諸国の群雄たちに檄文を発した。これにより袁紹や孫堅、袁術（袁紹の弟）などの群雄が、董卓討伐に立ち上がったのだ。盟主は、名門かつ大勢力ということで袁紹がなり、董卓軍と交戦。しかし、時がたつにつれて各英雄たちは利益を模索するようになり、内部分裂してしまう。

■武勲

敵の兵士や有名武将を数多く倒すと、武勲ポイントがもらえる。これはゲームクリアのあとに計算される数値で、高ければ高いほどプレイヤー武将の階級がアップする。また護衛兵も、より強力になっていくのだ。

■浮遊連続攻撃

敵が地面におちないように“浮かせ”技を駆使して、連続攻撃すること。体力を思いっきり削ることができるので、有名武将との戦いではまると爽快感この上ない。相手ボクサーがグロッキーな状態でもダウンさせないように下からパンチをくり出し、完膚無きまでに叩きのめすという「あしたのジョー」（講談社刊、原作・高森朝雄、作・ちばてつや）のボクサー金竜飛の技にちなんで“舞々（チョムチョム）”と呼ばれることも。

■プレス

近代サッカーの戦術。主に中盤でボールをもつ相手に複数人数で圧力をかけて、行動の自由を奪いボールを奪う戦術。無双ではひとりの敵を包囲するように味方を上手に誘導して戦うこと。

■ヒットエンドラン

厳しい戦場で、体力が乏しいときの基本的な戦闘法。相手の背後や側方を突き、すぐに走って逃げる。これをくり返して体力回復まんじゅうの出現を待つ。

ま

■無双ゲージ

ゲーム画面の左下、ライフの下にある赤色のゲージのこと。これが満タンにならないと、無双乱舞は使えない。○ボタンを押す、敵を攻撃する、アイテムを取ることなどによって、ゲージを満タンにすることができる。

■無双乱舞

無双ゲージが満タンのときに○ボタンを押すと、パワーの高い攻撃を行うことができる。ボタンを押し続ければ、無双ゲージの残りがなくなるまで攻撃が持続する。敵味方問わず、有名武将や親衛隊レベルなら使うことができる。

や

■有名武将

名前を持つ武将のこと。この武将は他の兵士と比べて、能力が格段に高く、ゲームでは中ボスやボスキャラのような役割を持つ。本書の中では、兵士というと兵全般、有名武将というと総大将を含む、名のある武将全般のことをさす。

ら

■ライフ（LIFE）

体力のこと。第1章の登場武将解説では初期値を掲載している。最高値は400。ダメージを受けることにより減少し、画面左下のライフゲージの色も青→黄→赤の順に変化する。減少した体力は、肉まんなどの回復系アイテムによって回復できる。点心を取ると体力の最大値が＋10される。

■洛陽（らくよう）

漢朝の首都。反董卓連合を避けるため、董卓が皇帝を連れて長安へ遷都するとき、街全体に火を放って、ほとんど全滅させた。このとき董卓は、歴代皇帝の墓を暴き、また富豪から強制的に金銀財宝を奪うなど、さらに悪逆非道を重ねた。

■ランエンドヒット

ダッシュ攻撃のことで、走っていって敵を叩く攻撃。弾き飛ばしや気絶などの効果がある。シンプルでダイナミック。正確には2秒以上走ってからでないと発動しない。

■魯粛

呉・孫権に仕えた名軍師。周瑜が病没したあと、後任につく。親劉備派で、彼が生きているうちは呉と蜀は戦うことはなかった。

◆参考文献◆
『三国志新聞』三国志新聞編纂委員会編……日本文芸社
『三國志人物事典』渡辺精一・著……講談社
『武器と防具　中国編』篠田耕一・著……新紀元社

しん・さんごくむそう

真・三國無双
コンプリートガイド

発行日◘2000年8月13日初版

監　修◘ Ω-Force（オメガフォース）

企　画◘コーエー 出版部
編集・原稿執筆◘東　立哉（超音速）　金本太郎（超音速）
中村征太郎（超音速）
吉原孝太郎　草分匡実
コーエー 出版部
マップ作成◘今　貴弘（超音速）
カバーデザイン◘ヤマグチサトシ（HAPPY−VALLEY）
本文デザイン・DTP◘YUMEX

発行者◘襟川陽一
発行所◘株式会社　光栄
〒223-8503　横浜市港北区箕輪町1-18-12
電話　045-561-6861

印刷・製本◘日本写真印刷株式会社

●定価はカバーに表示してあります。
●乱丁・落丁本はお取りかえいたします。
●本書の内容についての電話によるお問い合わせはご遠慮ください。
●掲載しました記事はお手持ちの機種等により多少の相違が生じることがあります。
●本書の無断複写・複製・転載を禁じます。

ISBN4-87719-826-1
©2000 KOEI Co.,Ltd.　PRINTED IN JAPAN

株式会社コーエー

chou-un

kan-u

chou-hi

kakou-ton

ten-i

kyo-cho

shuu-yu

riku-son

son-shoukou

三國志の荒ぶる魂、ここに激突！

リアルタイムの戦術がきみの生死を分ける。
広大な戦野にひしめく猛者どもを撃破せよ！

ISBN4-87719-826-1 C0076 ¥1300E

9784877198268

1920076013003

定価：本体1,300円＋税

株式会社コーエー

SHIN-SANGOKUMUSOU Complete Guide

全貌! 熱き戦士達

プレイできるキャラクターは総勢28人!
その攻防、秘めたるパワーに迫る!

解析! 激戦の舞台

1000人を越える猛者ひしめく戦場で勝利する!
武将配置、イベント、重要ポイントを
詳細にマップ解説!

最強! テクニック&データ

立ちふさがる猛将を倒し、戦場を駆けめぐる!
全登場武将一覧、アイテムデータ、
破壊力抜群のテクニックの数々を伝授!